

全球資訊網http://www.swm.com.tw/

封面大賞

守護者之劍

本月精彩活動內容

SEGA最新遊樂器速報

特別報導

1998美國E3電子娛樂展全程報導（上）

/電腦遊戲科技的先鋒：Access Software專訪

辣片追緝令

/風雲之天下會 /美少女夢工場III
/台灣職棒大聯盟 /創世紀外傳～西風狂詩曲
…等15篇中文辣片詳細介紹

NEW GAMES STATION

/卡曼契Gold /太空戰士7 /鐵路大亨2 /異種誕生
…等13篇國外HOT GAME速報

ゲーム FOCUS

/アスガルド～聖曲のテスタメント～
/大逆轉III
/チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV
…等10篇日本大人氣強作

攻城略地

/星海爭霸攻略（下） /終極戰區攻略心得
/王道勇者劇情&角色別攻略解析

祕技偵蒐營

/魔法門六 /龍霸天下 /紅樓夢
/夢幻西餐廳 /VR終極戰警2

唯GAME論

/星海爭霸 /魔法門六：奉天承運 /無人島物語R /終極戰區
…等9篇精彩評論分析

專題企劃

/神秘的精靈世界
Vantage Master
中文版



特別報導 特別報導！

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
111

光碟 提供

首度公開謎炫奇詭之**風雲**片頭動畫
另提供Vantage Master、太空戰士七、卡曼契Gold 等16款超炫試玩及DEMO





全球華人電腦門市.



便利超商.書局均售 台灣NT$199 香港HK$65 馬來西亞RM$25 加拿大CAD$18 美國US$12

Printed in Taiwan

新型態戰略RPG遊戲

古文明霸王傳

LORDS OF ANCIENT KINGDOM



· 雙主線多結局百餘關的戰略角色扮演遊戲。
· 真實的建築物、雄偉的城堡，山川美景栩栩如真
· 戰場上更換武器後可以立即看到新造型！
· 十位妍姿豔質的眾家美女性格各異、伴隨您暢遊天下！
· 兩位主角善惡殊途、劇情完全獨立、結局眾多且不同
· 超一流音樂帶動戰爭氣魄，滿足您聽覺上的權利。
· 魔法、技擊、奧義、個人必殺技、情侶合技互爭高低
· 雙人可以聯手使出劍術、槍術、法術、獸術等合擊。
· 競技場、接任務設定讓您的旅途更添幾許曲折。
· 敵我皆會判斷戰場情勢戰鬥或逃命，電腦變聰明了。
· 怪物們有自己的轉職系統，好好培育、快快長大。
宇峻科技傾全力製作之全新系列
敬請密切期待！！！
宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市長安西路56號8樓
服務電話:(02)2550-3858
我們的網址:www.uj.com.tw
E-mail:service@uj.com.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司



- 1989年4月創刊
- 每月20日發刊
- 零買／劃撥／信用卡訂閱均可
- 本期封面提供：日商帝技爺如



- 1995年元月領先發行
- 勁爆試玩、精彩DEMO……
- 1995年7月起每期隨書附贈



- 1995年10月正式上線
- 每月20日資料更新
- 全新功能加入中
- 全球資訊站：http://www.swm.com.tw/



第111期

辣片追緝令

NEW GAMES STATION

攻城略地



目錄

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

超時空英雄傳說2-北方密使
榮獲各家知名雜誌好評!!



「相當用心，手法也極高明，無形中將遊戲的耐玩度推至無懈可擊的境界。再加上諸多極具變化性的因素，可謂百玩不厭。」

軟體世界雜誌1998.3月號最高評價:A+

「合理而又引人深思的劇情，變化多端的轉職設計，以及恰到好處的戰鬥設定。連音樂，美工都有相當水準的表現。」

電腦玩家雜誌1998.3月號極高評價4.5支搖桿

「北方密使可說是相當值得大家一玩的力作，畢竟嚴謹而複雜的遊戲設定與超高耐玩度都是此系列的一貫風格!」

遊戲世界雜誌1998.3月號

「高解析而又精緻的美工表現不僅在國內遊戲裡相當罕見，即使拿來與國外遊戲相比亦毫不遜色!」

新遊戲時代雜誌1998.3月號

召募勇者

歡迎對遊戲製作有興趣者，加入我們的行列，如果你具有下列專長，請速與我們聯絡!

- 程式設計，熟WINDOWS95者尤佳。
- 2D、3D美工人員，有美術天份或才能者。
- 劇本，你有好的劇本希望我們將它做成遊戲。

意者請洽施先生!

超時空英雄傳說
北方2密使

SORRY!!
讓您久等了!

精緻全彩304頁超值發售中!!!



北方密使全彩完全攻略 NT 280
北方密使全彩超值攻略 NT 399
(附超時空英雄傳說一代遊戲光碟)

劃撥可享9折優惠!
戶名:宇峻科技股份有限公司
帳號:18779330

超時空系列之科隆多世界完全解析，赤子國、迦納國、南方領、奚族部落、其它、國情狀況。

操作系統方面，詳細講解計點制行動系統，熱鍵與設定，人物狀況，轉職視窗的選擇。

職職環圖解、觀念講解人物培育說明與強力職業之特殊能力組合技巧。

如何善用魔法、劍術與武術職業特有招式與合擊技學習技巧與限制。

還教你戰鬥時由於方向、地形、屬性不同的技巧損傷計算，戰術技巧教授

男、女主角劇情攻略流程圖及各關地圖，各關寶物名與位置、敵兵數量與出現時機、流程分支與影響、商店內販售之物品、兵種資料魔法屬性資料，兵種特殊攻擊資料，地形效果，物品資料詳解，特殊職業，職業逆向表。

最後魔王講座告訴你好康的秘技，最強裝備配戴法，這麼豐富的內容你還等甚麼?



宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市長安西路56號8樓

服務電話:(02)2550-3858
我們的網址:www.uj.com.tw
E-mail:service@uj.com.tw

軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988



tribal dreams
陰陽幻境
LIGHT and DARKNESS
the prophecy
當這道門第7次開啓時，世界末日降臨…
全景均由知名法國幻想派畫家 Gil Bruvel 繪製而成，總價斥資千萬美元！
嶄新即時，你的最終目標是--降靈、救贖，人類的七種原罪--貪食、妒忌、淫慾、、仇恨、懶惰以及驕傲、並解開所有身上的封印。
全程超過1小時的配樂，新時代的曲風加上聖詩般的音，神聖中透著邪惡，感受黑暗的氣。
強烈的美術風格及幽冥地域的詭異氣氛，藉由360 3D1 無障礙環場視角，每一個的場景都不會錯過！
超過8500 個以上選取的多線式劇情，每次玩Game 都不一樣！！
著名影星詹姆斯．伍德（James Woods）領銜幕後配音。
THEATER
Inter wise
代理發行
英特衛多媒體聯合國
以上相關之商標均屬原公司所有
台北縣三重市重新路五段609巷16號9F之16（湯城園區）
TELEPHONE:886/2.29996768 FACSIMILE:886/2.29997707
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

玩家看版



想找個好工作的社會新鮮人請注意！

由於本刊編輯部急需助理編輯一名，如果您剛進入社會，想要找個與遊戲為伍的快樂生涯，就向本刊編輯部報到吧！

●過關條件：熟PC GAME、編寫能力有信心、喜歡與GAME為伍者

意者請寄履歷表及自傳到高雄郵政18-69號信箱編輯部收，並註明應徵項目，也許下次在雜誌上的演出人員就有你一份！歡迎有志者前來一試。

來自雜誌訂戶組的聲明

如果您有①郵購雜誌②雜誌訂戶的補書、更改地址、查詢等疑問，請撥電話（07）815-0988轉分機263，您將得到最直接、迅速、完整的服務。

關於投稿的注意事項

本刊目前開放下列專欄，提供給讀者投稿。投稿時請在信封上註明投稿專欄名稱，註明真實姓名、筆名、電話及住址，並請自留底稿，本社恕不退稿，以免自身權益受損。對於讀者投稿之稿件，編輯部擁有增刪修改之權利，以保持稿件刊登品質。

■祕技偵蒐營：歡迎提供各類遊戲密技，投稿時請確定秘技使用之正確性，請勿抄襲、一稿兩投或寄來無法使用或資料不正確之遊戲秘技。經刊載後本刊除贈與下期雜誌一本及稿酬。

■遊戲私房話：玩家專用的舒解園地，對於遊戲有任何心得或不滿，歡迎來稿，投稿時字數請限制在800-1000字，並對投稿遊戲給予評分。經刊載後本刊除贈與下期雜誌一本及稿酬。

■Q來A去：讀者若有電腦軟硬體、雜誌內容方面的問題，可來信或用E-mail詢問，編輯部將竭盡所能給予答覆。

與編輯部聯絡の方法

◎電話：866-7-8150988轉223、224

◎傳真：886-7-8151064

◎投稿信箱：高雄郵政18-69號信箱

◎E-mail:editor@swm.com.tw

◎全球資訊網：http://www.swm.com.tw/





廣告索引



發行人兼社長　王俊博　Chin-Po Wang. Publisher

編輯部　EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee. Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	
主編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan. Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李靜芳	Jessica Lee. Editor	jessica@swm.com.tw
程式總監	歐宗廷	Richard Oo. Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	石志清	Roger Shi.Web Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo. Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh. Art Editor	
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu. Art Editor	
打字排版	伍美蓉	Irene Wu. Assistant Art Editor	

廣告部　ADVERTISING

廣告主任	曾玉琴	Cathy Tseng. Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
廣告企劃	陳麗英	Peggy Chan. Advertising Specialist	
廣告專線	886-7-8151063		

特約編輯群　CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、莊振宇、吳建煌、姜文怡

特約作家　葉明璋、何　布、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、黃振倫、林家弘、張世松、王詠文、駱婷婷、黃啟禎、卜起經、林建中、葉文明、廖奇建、朱原弘、宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻麟、劉稼禹、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家愷、劉建台、陳志明、劉建良、朱紹祖、李　驫、李彥志

出　版　PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司

電　話　886-7-8150988轉223、224　　傳　真　886-7-8151064

地　址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F

13F. No. 1-16. Kuo-Chien RD.. Kaohsiung 806. TAIWAN.

投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱

電子郵件信箱　editor@swm.com.tw

全球資訊網　http://www.swm.com.tw

訂閱服務　Order & Service

訂戶服務　886-7-8150988轉263

劃撥帳戶　智冠科技（股）公司　　劃撥帳號：41941885

訂閱價目　(一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單

國內NT$1980(掛號另加NT$200)　(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)

亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)

美洲NT$5400　　歐洲NT$5700

支援廠商　INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F

TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628

製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號

TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

國內行銷業務　DOMESTIC CIRCULATION

長欣文化事業有限公司　台北市建國北路二段151巷18號

TEL：886-2-25035334　FAX：886-2-25044222

台灣南區　Southern Taiwan　高雄市前鎮區擴建路1-16號13F

TEL：886-7-8150988轉250、251　FAX：886-7-8151015

台灣中區　Central Taiwan　台中市忠明路464巷5號1F

TEL：886-4-2020870　FAX：886-4-2060610

台灣北區　Northern Taiwan　台北市南港路二段99-10號1F

TEL：886-2-27889188　FAX：886-2-27889295

海外行銷業務　FOREIGN AGENCIES

香港　Hong Kong　香港九龍深水涉海壇街163號銀海大廈1F B.C室

TEL：852-7292781　FAX：852-7280999

星馬　Malaysia　8A. Jalan Rengas. Southern Park. 41200 Klang. Selangor Darul Ehsan. West Malaysia.

TEL：60-3-333-0730　FAX：60-3-333-0731

澳洲　10/18～20 Greatweastan hightway Parramatta Auburn.N.S.W.

Tel：(02)98915520　FAX：(02)98915530

美國　U.S.A　9080 Telstar Ave.Ste.304 EL Monte CA 91731 U.S.A

TEL：(626)2882177　FAX：(626)2888453

E-mail：willy@loop.com

加拿大　CANADA　215～13986 Cambie Rd. Richmond.B.C.V6V 2K3 CANADA

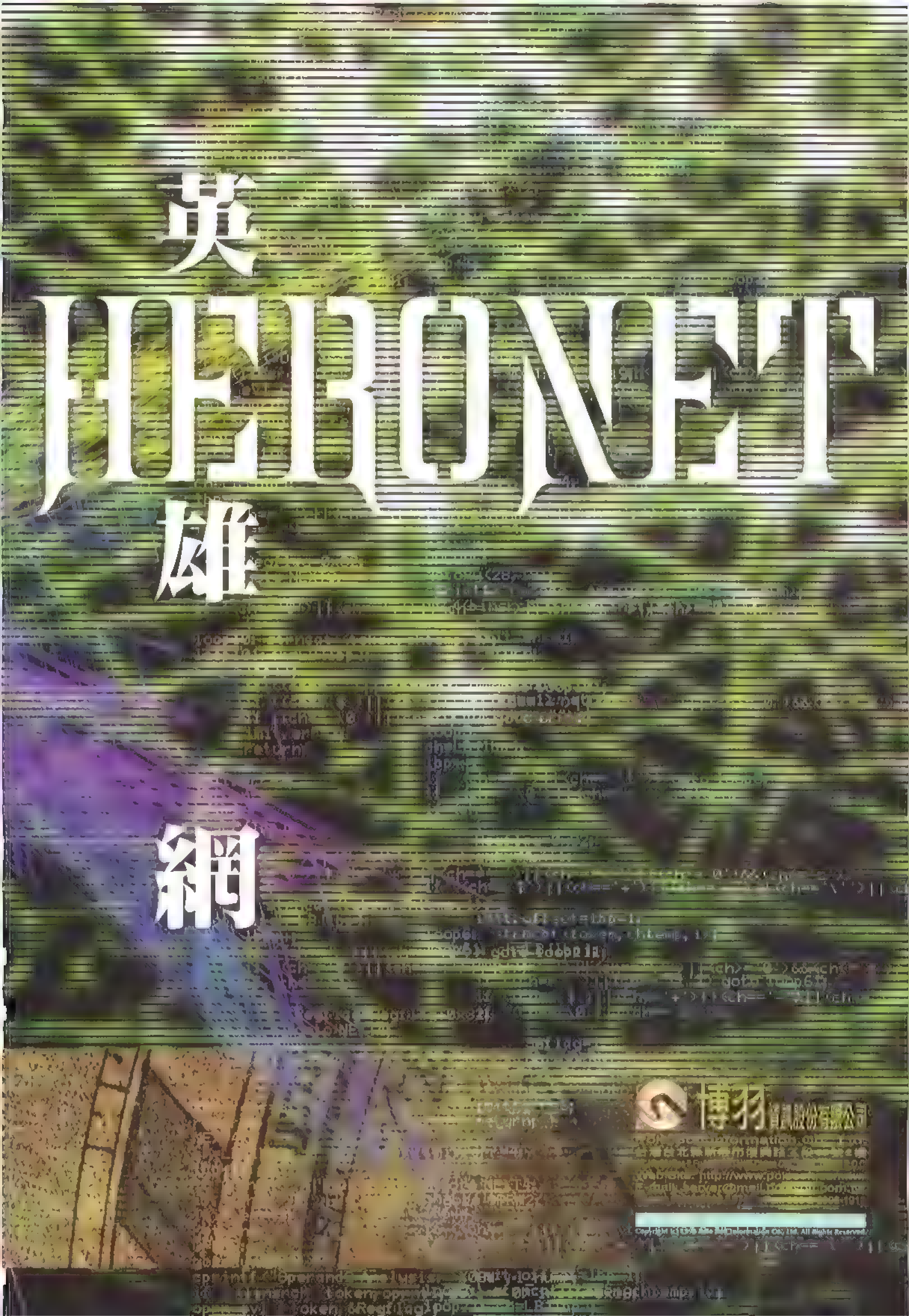
TEL：(604)232-1223　FAX：(604)232-1222

E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca

業務專線：(604)7379918


POLE SOFT PRESENTS
NET-GAME "JUGGERNAUT" WITH HERONET SUPPORTED FOR IBM PC / WINDOWS 95
支援英雄網
網路遊戲伺服系統
HERONET
■ 首創全國第一家即時 RPG 網路伺服器。
■ 親切的中文化介面，玩遊戲也能更輕鬆。
■ 支援 8 人 LAN 或 INTERNET 同時連線對戰功能。
■ 採用高速專線連接全國遊戲網，享受超速暢快感。
■ 八種主角造型，人性化的設計，可依自己喜好變換。
■ 數十種面目猙獰的怪物，只要你夠神勇，歡迎你來挑戰。
■ 擁有三十位主角人物、超過萬種的武器裝備，玩到目不暇給。
■ 神氣的魔法特效、質感十足的武器外型，將會讓你愛不釋手。
■ 六個不同的場景，荒漠、雪地、競技場...給你各具特色的異國風味。
■ 多樣化的戰鬥場景，不再限於地下城探索，讓你盡興的馳騁沙場。
http://www.heronet.net/
http://www.juggernaut-game.com/


破壞神力
黑暗深處
HeroNet已經陷入混亂
並鑽進你的生活裡
找出邪惡力量的主腦
小鎮裡的人物
是你的訊息來源
你是一位勇敢的戰士
將會找到武器
JUGGERNAUT
7/25 On Sale
大製作
7月25日
販售予定
博羽
第3波文化事業股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw
OS Windows 95
CD-ROM Double Speed (2x)
PLAYER 1 8 Players
NET SERVICE NERONET
AGES 17+


英
HERONET
雄
網
博羽資訊股份有限公司

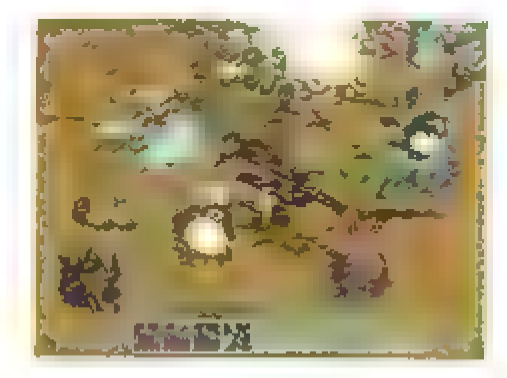


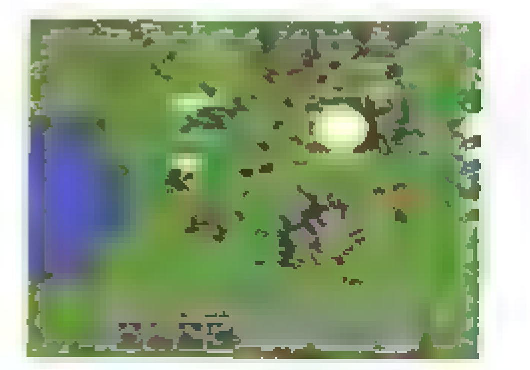


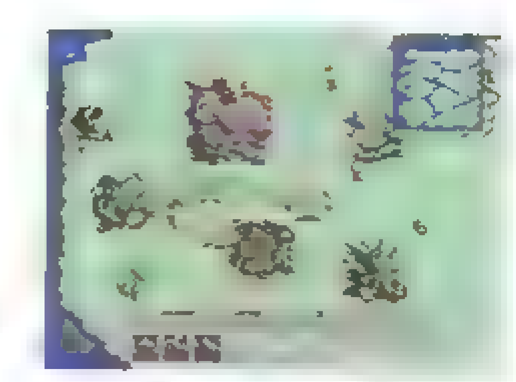

伊甸風暴

在一個溫馨的夜裡，神公仙母一如往常地按照自己的形象，捏塑著心目中最完美的小泥人，他們創造出千千萬萬的男與女，在地球上發展自己的文明。神公仙母一邊工作，一邊玩鬧著，或許是偏鬧過了頭，漸漸地女媧與越來越濃。泥塑的人偶也被武裝起來，在地球上佔據著各自的地盤，漸漸地，各式各樣的巨獸怪物也出現在戰場上，男與女的戰爭，於焉展開。

宇宙混沌　天地初開…

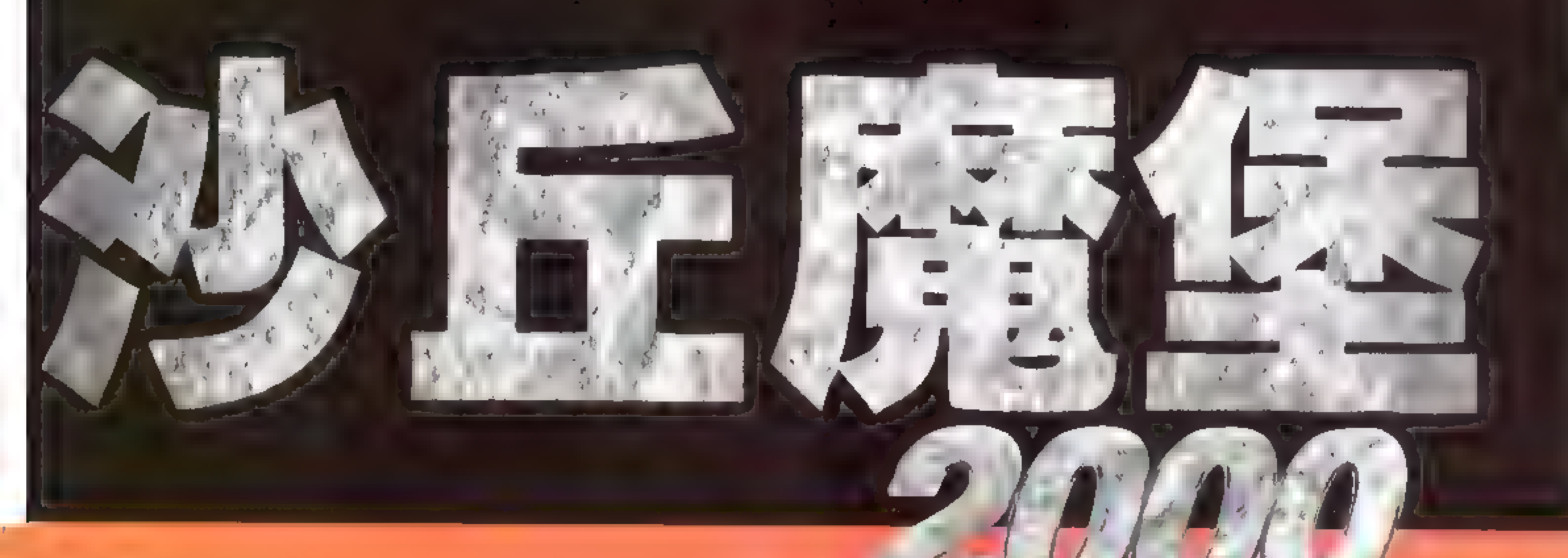

綠魔施展凍結術


倒戈術　敵軍自相殘殺


隱身術深入敵陣

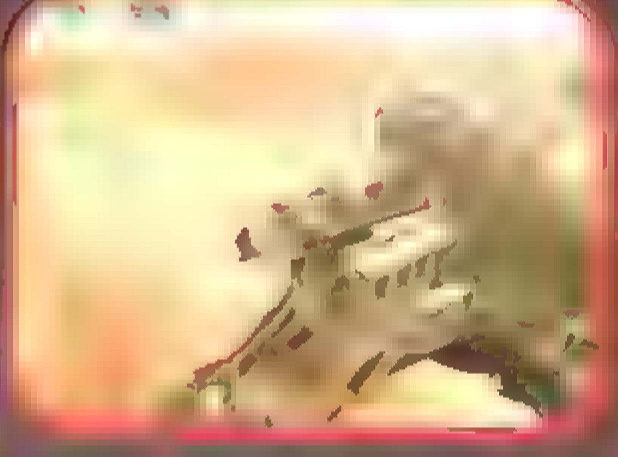

龍騎士萬火穿心











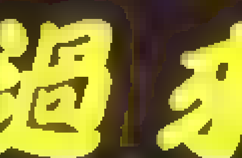

★全新SVGA畫面，最高可支援至16Bit Hi-Color並提供先進的顏色動態光影，半透明的煙霧和濃霧特效。

★全新的真人演出的精彩全螢幕過場動畫，保證讓您大呼過癮。

★所有的任務已經由Westwood金牌製作小組更新及精緻化。

★遊戲中新增特別音效及背景音樂。

★遊戲支援LAN、Internet 多人連線共玩系統。

照過來

尋 找 食 客 三 千 人

第三波休閒軟體徵求特約作家群

1.只要你(妳)喜歡玩遊戲,也能夠寫文章介紹給大家,請與我們連絡

2.或者你(妳)具有英,日文翻譯能力,有玩遊戲的經驗,也歡迎你

3.以上兼職人員最好具備有E-MAIL信箱,且需交電子文字稿

意者請寄簡歷至 台北市信義路五段18號B1-第三波休閒軟體部食客小組收

或E-MAIL: stephen ho@acertwp.com.tw



Westwood

台灣獨家代理商

第3波文化事業股份有限公司

http://www.acertwp.com.tw

滾滾長江東逝水，浪花淘盡英雄淚……

英雄豪傑站起來吧,是你們[illegible]少[illegible],征[illegible]天下的[illegible]年代了

87年暑假三國志VI中文版,正式揮竿起義,進軍全國PC遊戲戰場

插畫作者：中村 亮



奉天承運,皇帝詔曰

即日起凡任何平民百姓，英雄豪傑購買三國志VI中文版遊戲，只要將回函卡寄回，你就有機會得到皇帝御賜之明碁大哥大手機，200項三國志VI休閒帽，500件三國志VI原插畫T恤……等豐富獎項，詳情請見遊戲內附抽獎說明…

欽此



總公司 台北市信義路五段18號B1 Tel (02)87803636 Fax (02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7F之1 Tel (04)3108989 Fax (04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw

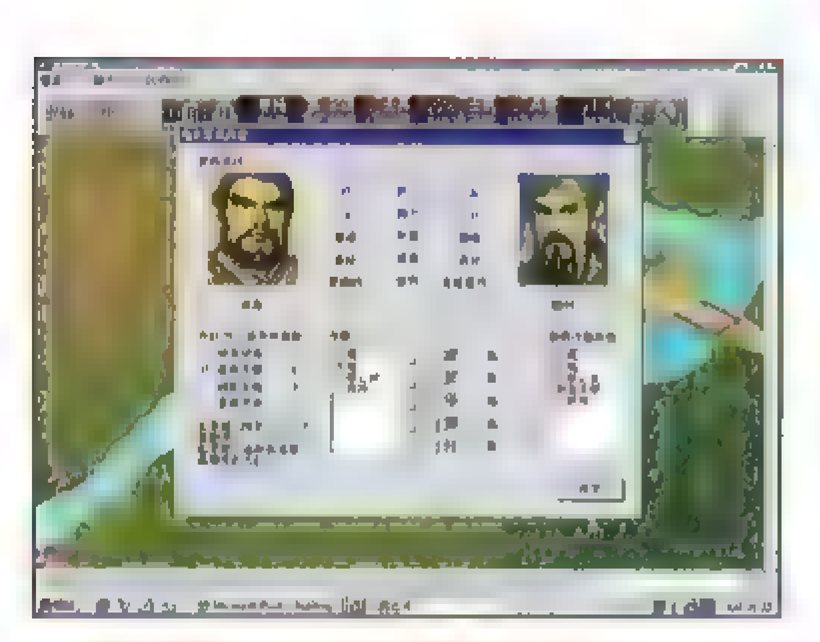


明碁電腦
Acer Peripherals, Inc.





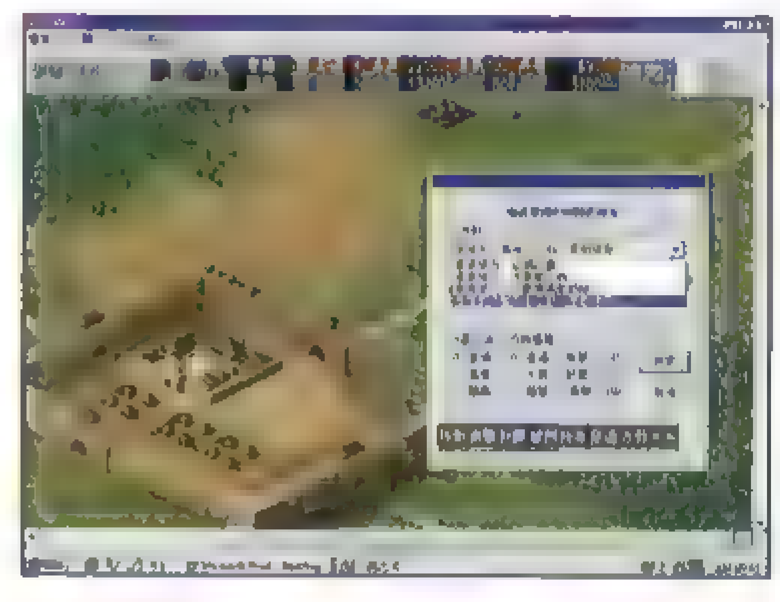
20週年紀念特別作品



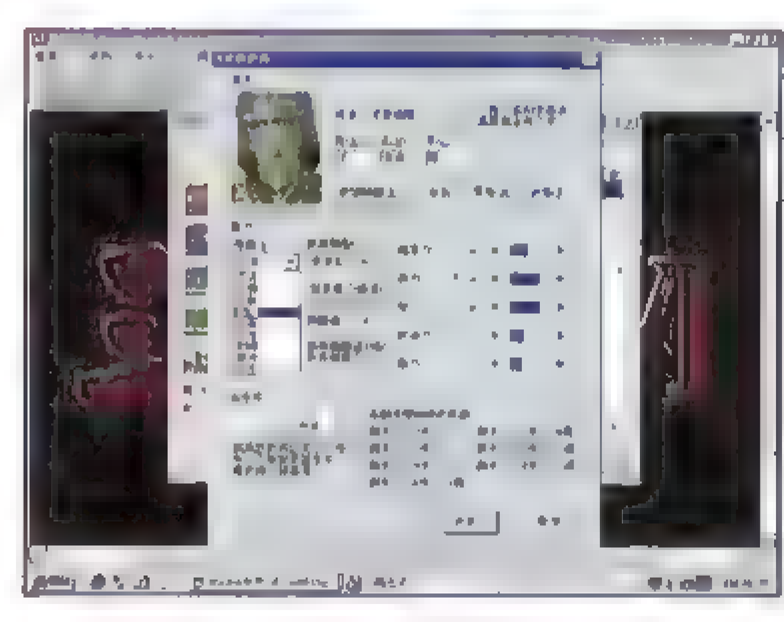
＊針對不同的目的,會有不同的單挑方針,如活捉或強攻就有極大的差異,而不同的絕招還須考慮如何搭配發招順序,如何以弱攻強的奧妙就在這裡



＊絕招出現前,會喊出招式名與驚人動畫,保證令玩家如身在戰場般刺激



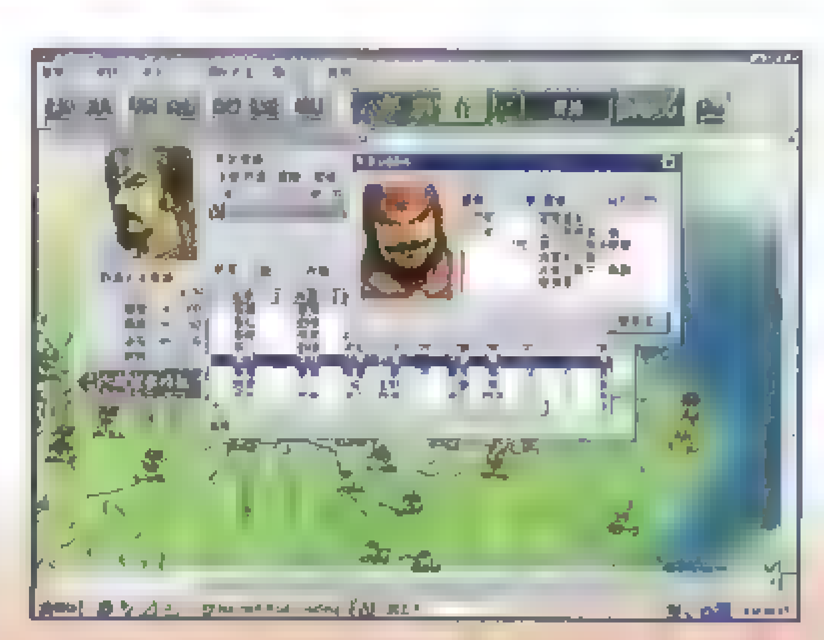
＊各種計謀或者要求單挑等指令部份之攻擊方針的訂定也須在此先設定好



＊武將的相片.能力類型.與夢想抱負值均可自由調整.且直接或間接影響各項基本數值



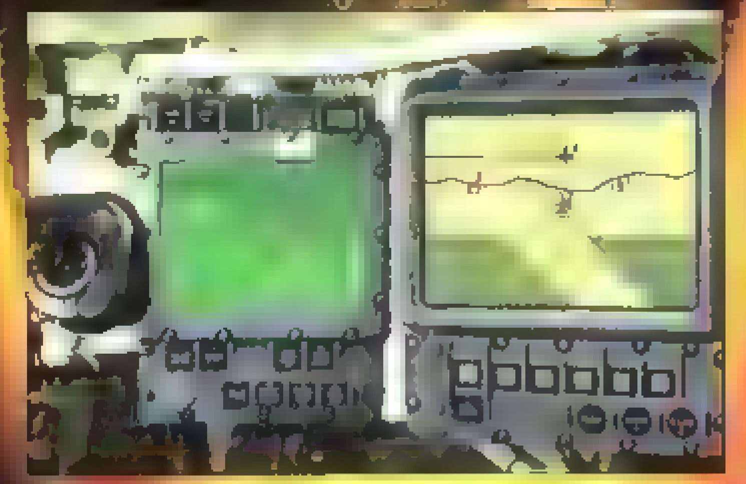
＊遊戲中不時穿插精彩故事小動畫,對於遊戲走向往往影響很大



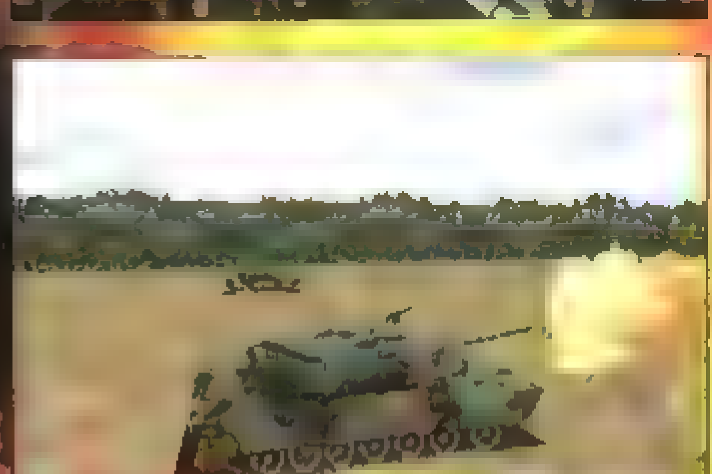
＊依每名武將經歷的戰鬥成長或事件,自動編撰出玩家專屬的英傑回憶錄,虛設武將也可真正站上舞台,親身寫下有你參與其爭改寫的三國歷史

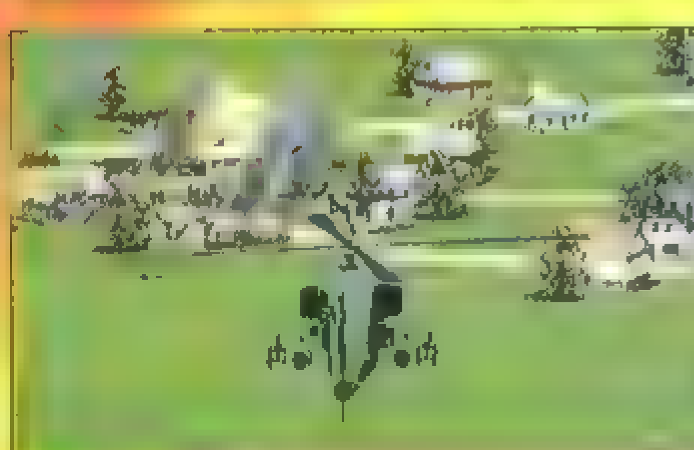












將蔓延……

飛機、直升機、非坦克的地面車輛及步兵，全部在您的掌控中，您是否能夠勝任呢，指揮官？

得獎作品「裝甲雄師M1 Tank Platoon」的原班人馬再次通力合作，再次創造出全世界最真實的現代陸戰模擬遊戲。

MICROPROSE

代理發行．生產製造
第三波

台北市信義路五段16號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656

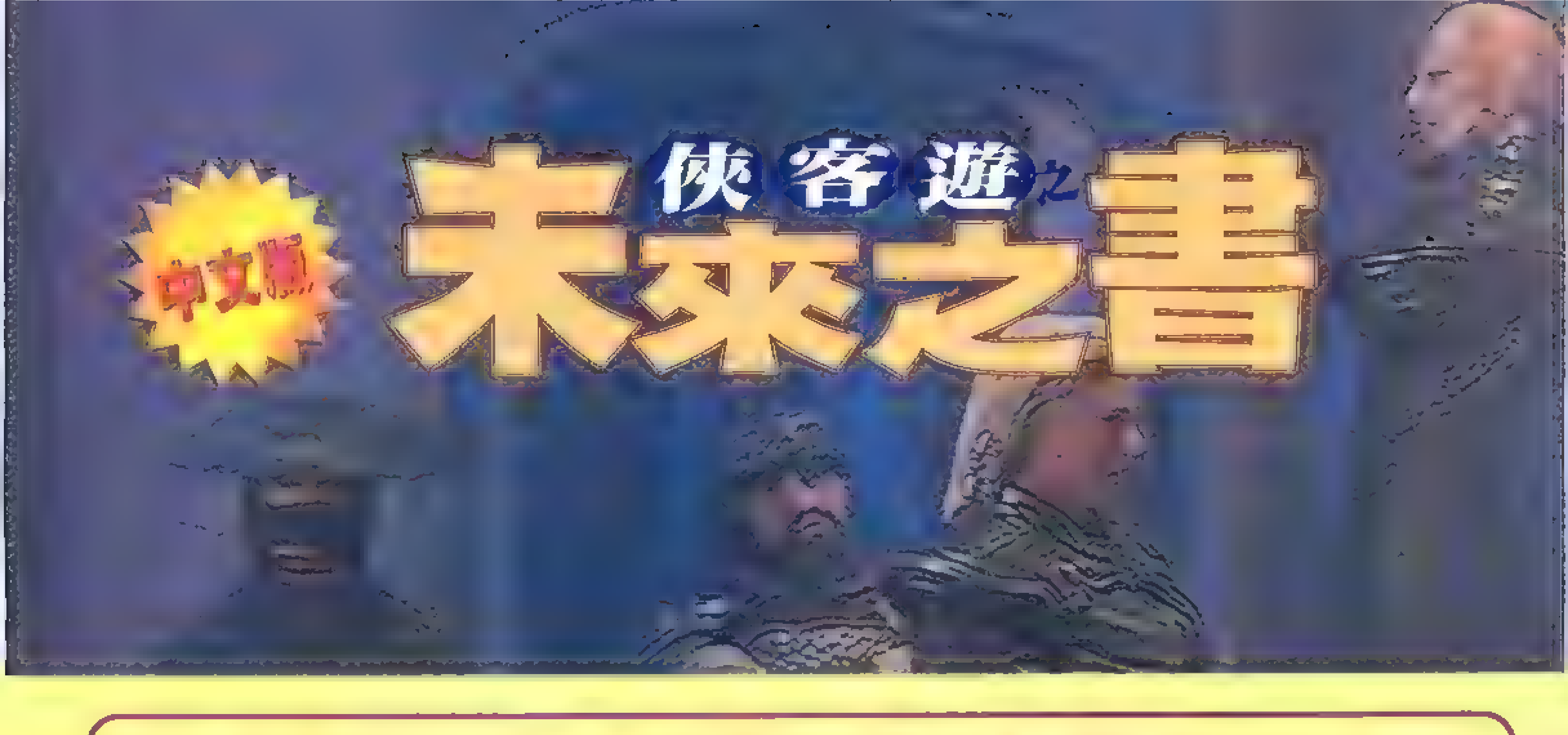
捍衛雄鷹

FALCON® 4.0

提供準確的地形、精密的雷達與武器系統
極為真實的飛行模組與驚人的視覺效果
滿足最挑剔的飛行模擬迷

MICROPROSE

代理發行・生產製造
第三波資訊股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw

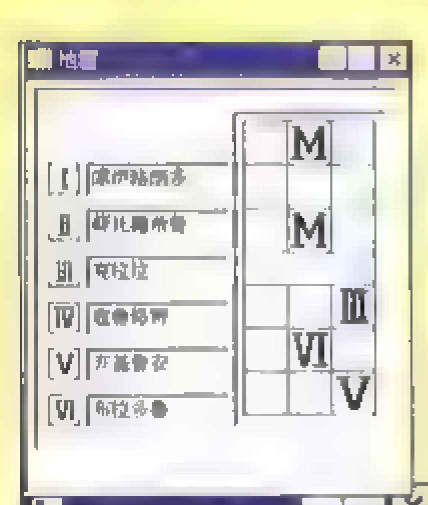


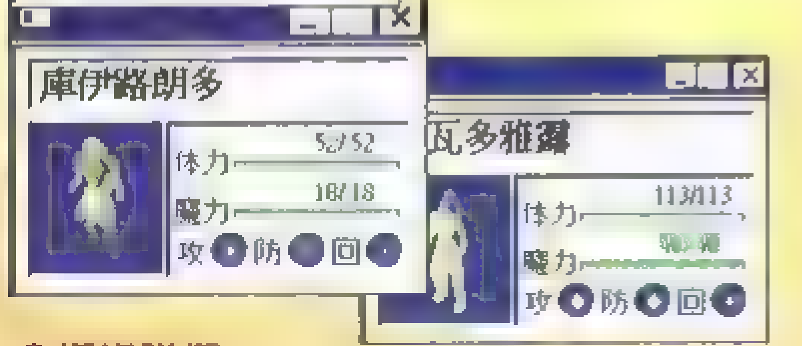
如果，你想要在這廣大的世界上旅行，不具備冒險所須的技能、不配備好武器與防具是不行的。為此你必須在城鎮中承接別人委託的工作，以便獲得報酬。為達目的，你將在過程中遭遇種種艱難險阻，在在考驗著你是否有資格成為一位真正的冒險家。到何處人做何事，是你的自由。為成為理想中的冒險者，該如何做才好呢？先踏入這個世界，親身體驗看看再說吧。



●創造一個屬於自己的原創角色

玩者可從200個擁有各種特色的人物中挑選其一來扮演。要擅長舞劍或擅長魔法，隨你高興。再加以訓練增強戰鬥技能，可以創造出專屬於你的角色。





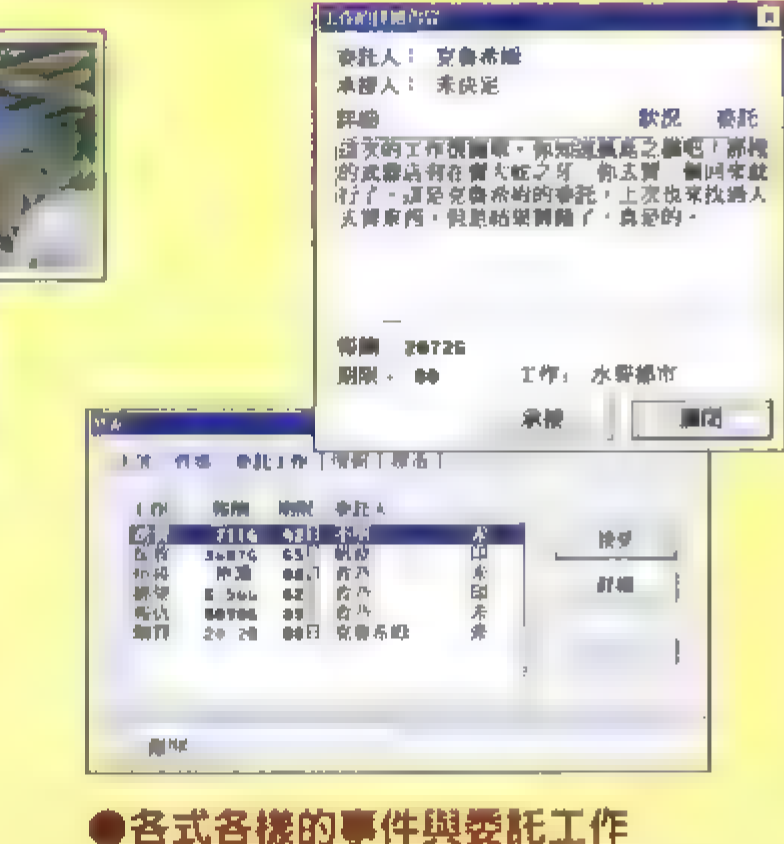
●編組隊伍

除你之外，這個世界上還有許多其他頗富個性的冒險家。你當然可以和他們組成冒險團隊，只是他們的地位和你永遠是平起平坐的。在城鎮或戰鬥中，他們偶爾會有出人意表的行動出現，這可是跟你的領導能力大有關係喔。



●由四個地域構成的廣大世界

由不同文化的四個地域構成了廣大的冒險舞台。有些道具和魔法是只有在特定地域才弄得到手的，要往哪個地域去做什麼事，隨你高興。



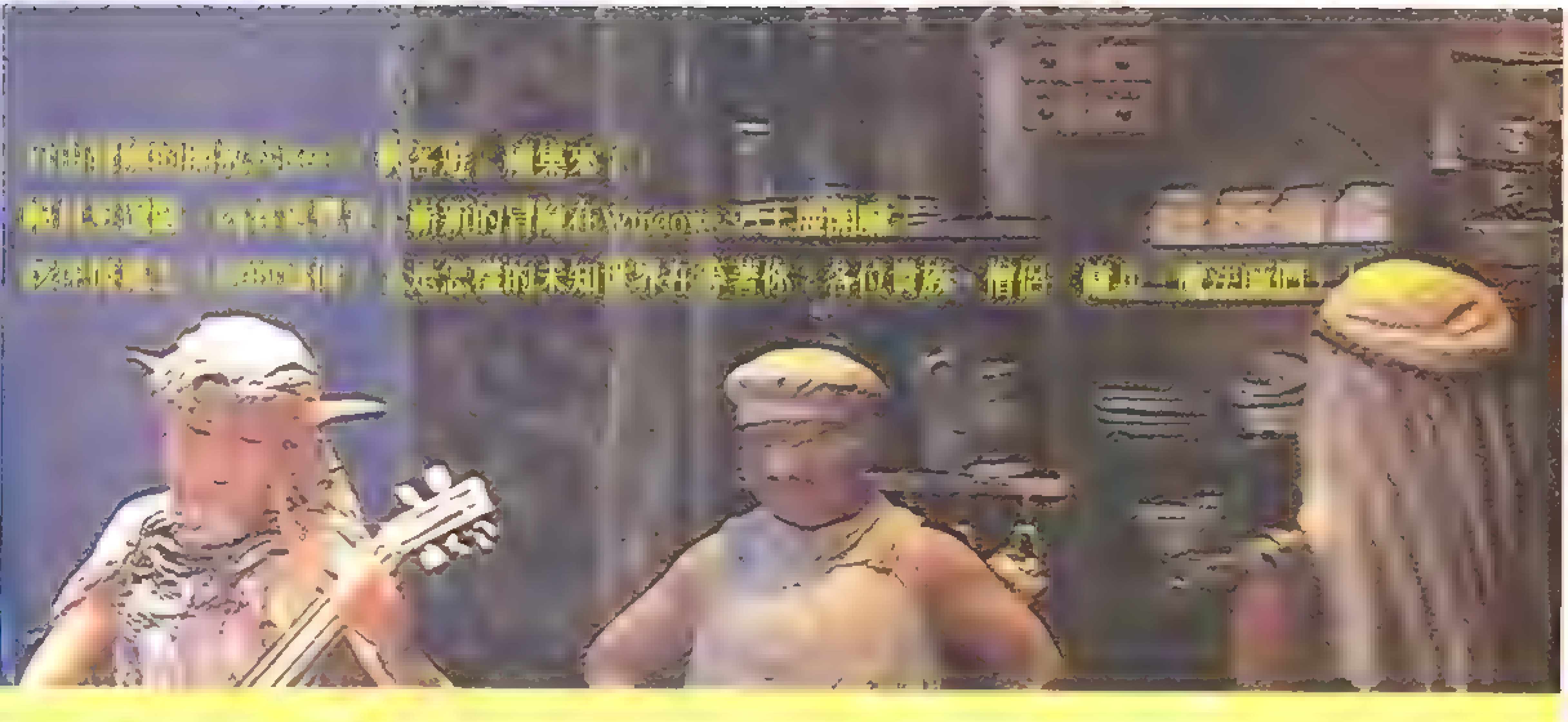
●各式各樣的事件與委託工作

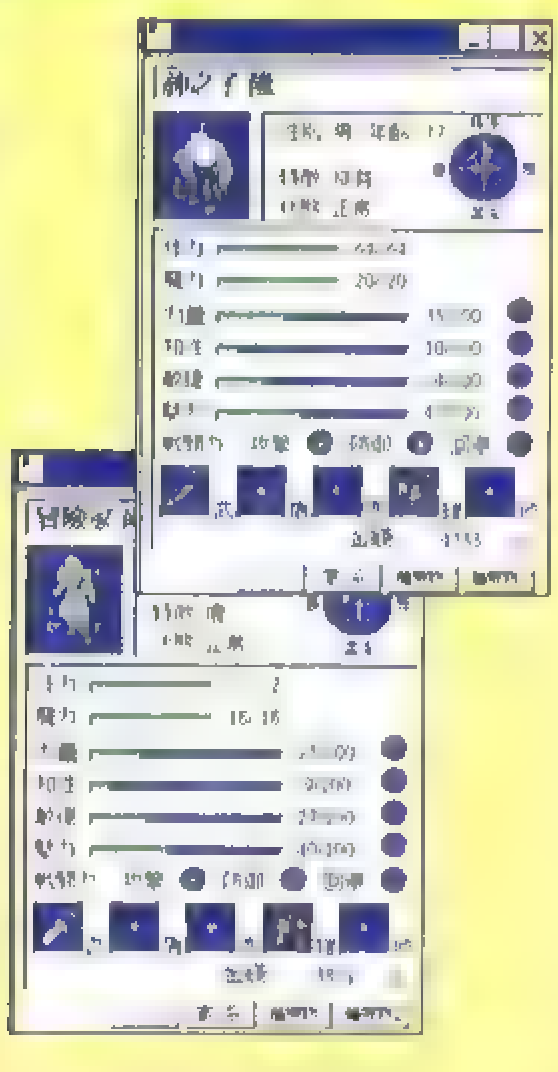
為增強武器的裝備與訓練以提高身份，必先籌措資金。為此必須到旅舍去承接工作，好獲得報酬。工作內容有消滅怪物、救人、掠奪等各式各樣，愈難的工作報酬自然愈高，達成任務的方法也各不相同，一切就看你的實力了。



●豐富的道具

購買防具和武器、鑑定所發現的道具，都可在城鎮中的商店進行。每家店備有屬性不同、因國別不同種類也互異的豐富道具。你必須去找出最適合自己的道具。









●與怪物進行殊死戰

角色的真實移動與魔法的施展，構成了白熱戰。站在你面前的怪物們，依種族不同而各有特徵，戰鬥的方法也不相同。要如何才能打倒他們呢？一切全憑你自己的經驗與戰術。

●生存之道

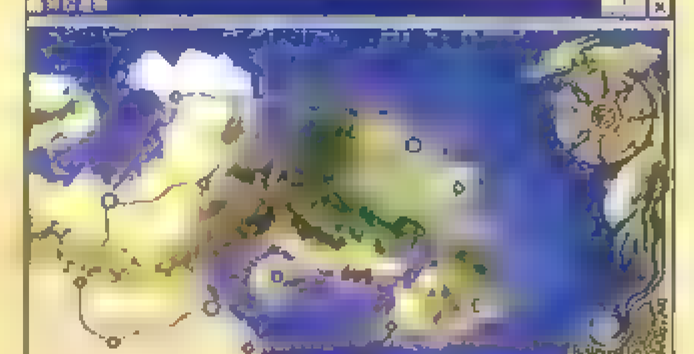
為練就一身冒險所須的技能，得常上城鎮中的訓練所，提昇力量、知性、魅力等，塑造出你自己的個性。要著重於提高哪項能力，由你自行決定。

●潛伏著危險的洞窟

古城或天然洞窟中潛藏有各式各樣的危險，不知何人設下的陷阱、突襲而來的怪物等，讓你萬萬大意不得。然而也有可能會撿到財寶或傳說中的道具喔。洞窟是危險與幸運並存之處。

●經常變動的活生生的世界

這片大地，是隨著你的冒險行動而時刻變化的活生生的世界。連世界的地域勢力圖也可以改變。冒險生涯結束後，還可以接著扮演下一代子孫或其他角色，繼續冒險之旅，追隨你留下的足跡而行，永不消失。





亞特蘭提斯

失落的傳說－中文版

Atlantis

Secrets d'un monde oublié

一個千載難逢的冒險機會

一個不能失敗的冒險之旅

全景的視覺技術 提供無拘無束的視野功能，讓華麗的3D效果完美地呈現在您的眼前

精采絕倫的遊戲效果 捕捉真人的動作，甚至連最細微的說話口形，也能真實的呈現

細緻的立體音效 讓您在危險接近時，馬上就可聽出它的存在

宏偉華麗的情節 神秘的亞特蘭提斯，獨具的文化及秘密等著您去探索

完整的故事架構 眾多且各懷心機的角色，每個人都有自己的說話特性

簡單的操做介面 全程中文化介面，免除語言上的障礙

試聽光碟由IMC音樂國際行銷公司提供

諜報特勤組

UBIK







您將擁有最優秀的幹員供您調度，Phy幹員精通城市的作戰技巧，而Psy幹員則擅長靈力方面的領域，在不違背客戶意願、聯邦法律的規定下，完成各項不可能的任務

善用48種不同的神密的靈力及各具特性及用途的60種高科技武器

多達110個3D人物，都是擷捉真實幹員的動作塑造而成，亦各具獨特的個性。

傑出的人工智慧，幹員們會如同真實情況般採取反應，並由每次的任務獲得經驗

巧妙地掌控攝影鏡頭，適當地指導自己的幹員，然後再透過影像即時傳達命令。





21 世紀手錶新標準



獎品內容

▲米射表（編號：重金屬PW221）由天富資訊獨家贊助15名

▲諜報特勤組專屬帽子10名

▲諜報特勤組專屬T恤50名

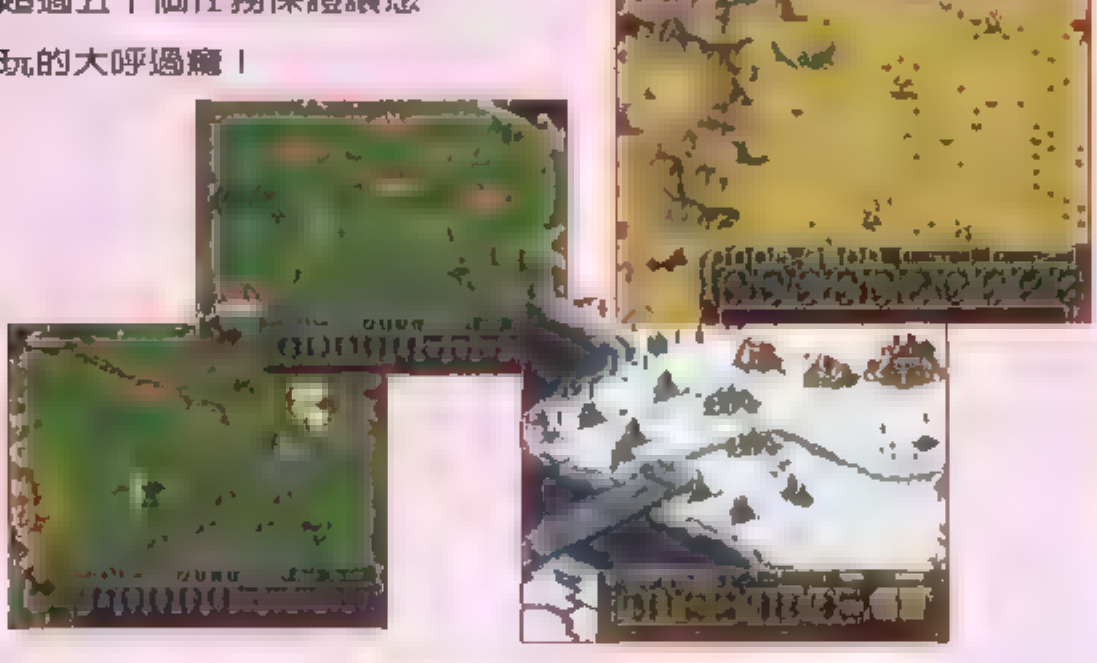
米射共和國



殛龍風暴 DOMINION



Eidos 今年最酷的3D即時[illegible]度達1280x1024並可同時八人Network連線對抗，超過五十個任務保證讓您玩的大呼過癮！





絕對武力 FIGHTING FORCE



PS電視遊樂器完全移植最激烈的3D橫向捲軸格鬥動作遊戲，四種角色隨您挑選並可使用不同的絕招打敗敵人，遊戲支援3DFx加速晶片及搖桿操作讓您一次酷到底，玩到過癮為止。



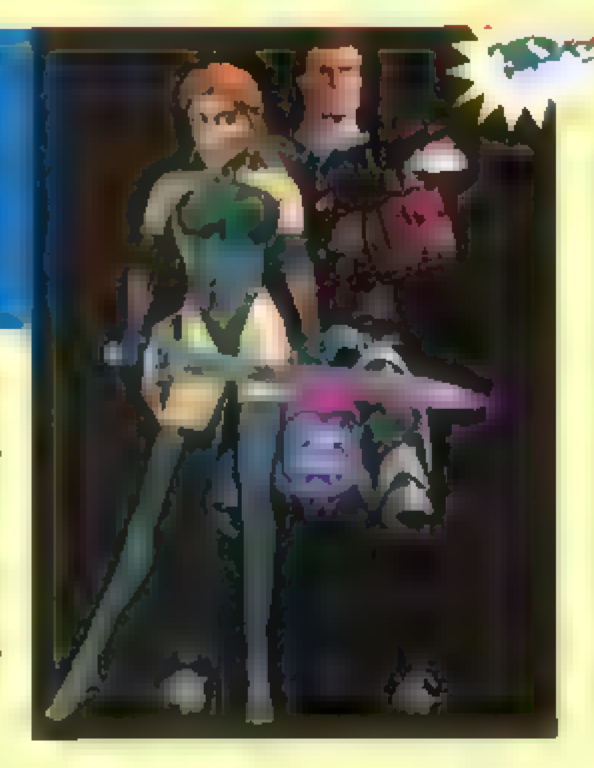


EIDOS INTERACTIVE

兩大遊戲娛樂公司共同攜手

開創暑假熱門遊戲新領域

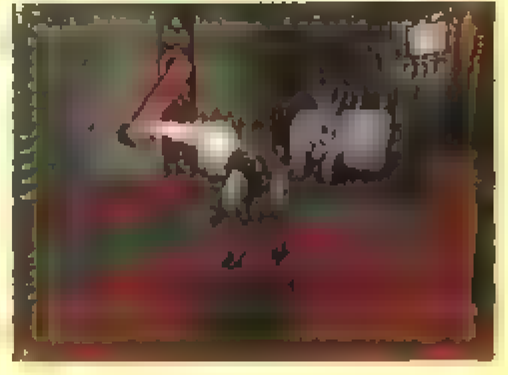
地城奇兵 DEATHTRAP DUNGEON

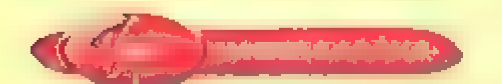


最熱門的3D動作遊戲，女主角紅蓮花將帶您進入光明與黑暗勇者的世界中！

1998年古墓奇兵姐妹代表作，擁有3DFx加速晶片玩家最酷的選擇！









EIDOS INTERACTIVE



魔鬼戰將 COMMANDOS



全新型態第二次世界大戰即時戰略遊戲，您將可指揮單一班兵或全班兵力作戰並達成上級交付的任務，您將經[illegible]人。加油吧！勇士們！





代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)8780565
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)310383
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)225485
http:// www.acertwp.com.tw

將世界拋在腦後……

雷霆狂飆 pod 黃金版

更精緻的車型

更刁鑽的賽道

挑戰更大膽的你

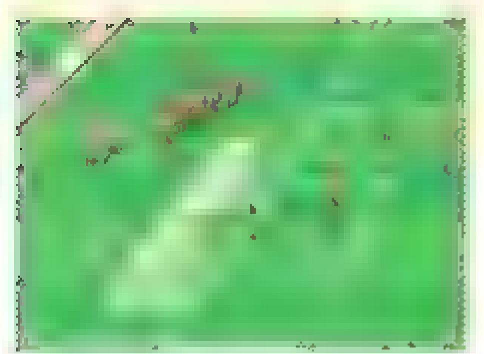
PUMA football 98

98世界足球賽

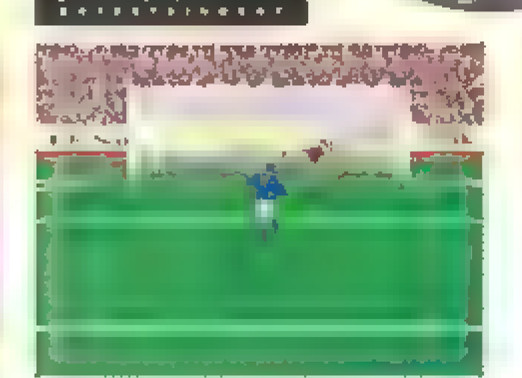
▲來自世界67個足球國家、358支足球勁旅、6086位球員。邀請你同台較勁。

▲基本訓練：友誼賽、對抗賽、聯盟賽、錦標賽
由簡而繁五種模式，讓你循序漸進地進入迷人的足球世界

▲動作重撥功能，讓你重覆觀賞精彩的比賽片段







Ubi Soft

著作權所有★侵權必究

代理發行　生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1　TEL (02)87603636 FAX (02)87805656

台中市大容東街100號7F之1　TEL (04)3108989 FAX (04)3103838

高雄市中正二路18號10F　TEL (07)2254886 FAX (07)22-4893

http://www.acertwp.com.tw

●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有

高速公路飆車、會被開紅單、到遊樂場飆車、要檢查身份證 上網路飆車，有誰管的着！

ULTIM@TE RACE

世紀飆車大賽 Pro







課堂上的日子很無聊嗎？

快來參加全球最兇猛的飆車大賽，將您過剩的精力全部消耗盡！

駕駛16部跑車，在18個分佈於城市、鄉村與沙漠的比賽場地同時與16個伙伴盡情地在網路上奔馳。

透過網際網路、區域網路、數據機與直接連線的多人及單人遊戲模式。

支援3Dfx、PowerVR或Direct3D相容之3D加速卡。





代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
總公司：台北市信義路五段18號B1 Tel:(02)87803636 Fax:(02)87805656
台中分公司：台中市大容東街100號7F之1 Tel:(04)3108989 Fax:(04)3103838
高雄分公司：高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw









MICRO PROSE



1998年5月發售
建議售價NT$980.-

Designed for Microsoft® Windows®95

第3波文化事業股份有限公司

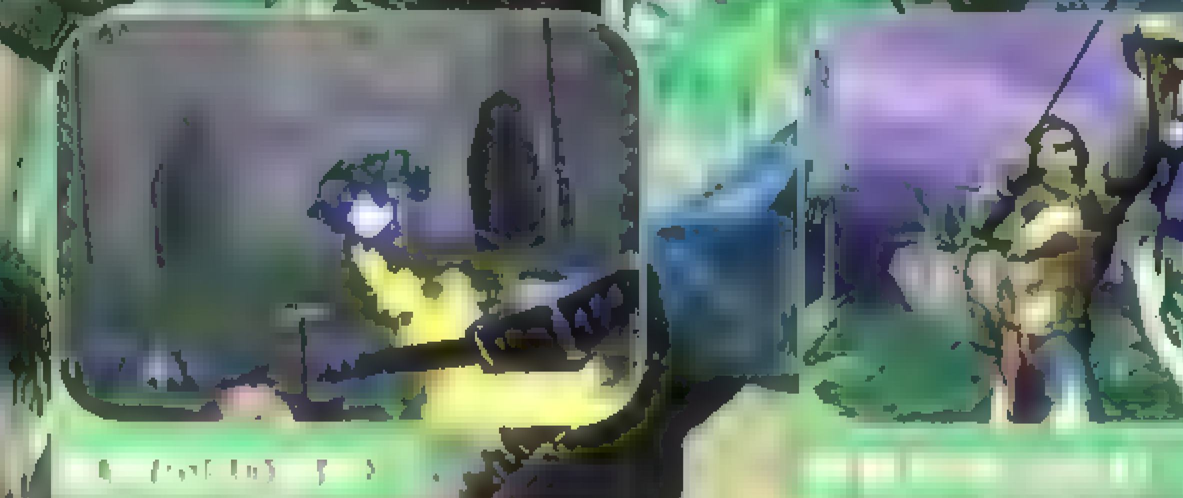
恐龍獵人

TUROK

恐龍兵團震撼登場

……面對兇殘的迅猛龍，
或是經過……工程而更殘……
快拿起你高能量粒子波……
加入侏儸紀公園裡的冒險行列吧

支援3Dfx、PowerVR及多種3D加速卡



可……3D……世界裡盡情的……、跳躍、攀爬或游泳，亦可自由地觀看四面八方。

……的行為及……武器系統供您使用。

水面上……的浮沫，射出的子彈會跳彈，樹木爆炸時會產生火……並散落一地。

Acclaim

第三波文化事業股份有限公司
TEL:(02)8780363 FAX:(02)8780565
TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254003
http://www.acertwp.com.tw

凱撒大帝II【中文版】

CAESAR II

建造羅馬！

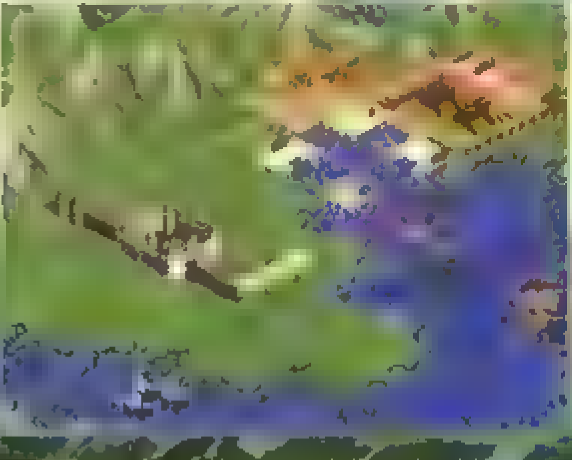
美國電腦遊戲世界雜誌

美國Strategy Plus雜誌

美國PC Gamer雜誌

您是一個羅馬行省的總督，您的首府即將成為羅馬之寶(如果您建設成功的話)。遊戲中有數十種逼真的模擬建築結構－寺廟、輸水道、公共澡堂、甚至是電影「賓漢」中的馬車賽場。您可以看到城市充滿了生氣和活力，發展資源，開拓商路，然後準備迎接光

擴展領土，平步青雲，您的目標是：成為下一任的羅馬皇帝。不過您得先面對殘暴的高盧人、貪婪的蠻族和暴民對城市所造成的威脅。您能超越羅馬人的成就，建設出一個完美的城市嗎？









寵愛一生
PF.Magic的擬真寵物第二代誕生了！現在可有一窩正在咕嚕咕嚕叫又活潑好動的聰明小貓咪及小狗狗，迫不及待的想要突襲您的電腦桌面呢！在這裡每一隻貓咪及狗狗都可以和其他的伙伴們玩，而狗狗、貓貓也有更多的玩具、更多的品種、更多的把戲，以及更多的樂趣！
當然啦！最大的樂趣就是一擁有這麼一窩寵物卻不用再清理的狗狗、貓貓便便了！
每個月您都可以透過Internet上網免費下載狗狗或貓貓新品種、新玩具和新點心！請到網路商品店http //www.petz com找吧！
台灣區獨家代理商
第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號8F TEL (02)87803636 FAX (02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL (04)3108989 FAX (04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL (07)2254886 FAX (07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有
全省
萊爾富
OK便利店
福客多
均售
PF.magic
MINDSCAPE



黑夜追緝令
超過6個以上高潮
真人真事
本公司誠徵
企劃工程師
美術設計
業務專員
意者請與我們聯絡
ALL COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.
台北縣 重市重新路五段609巷16號9F之16
TELEPHONE:886/2.29996768 FACSIMILE:886/2.29997707
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise com.tw
以上相關之商標均屬原公司所有
Inter wise
TAKE 2

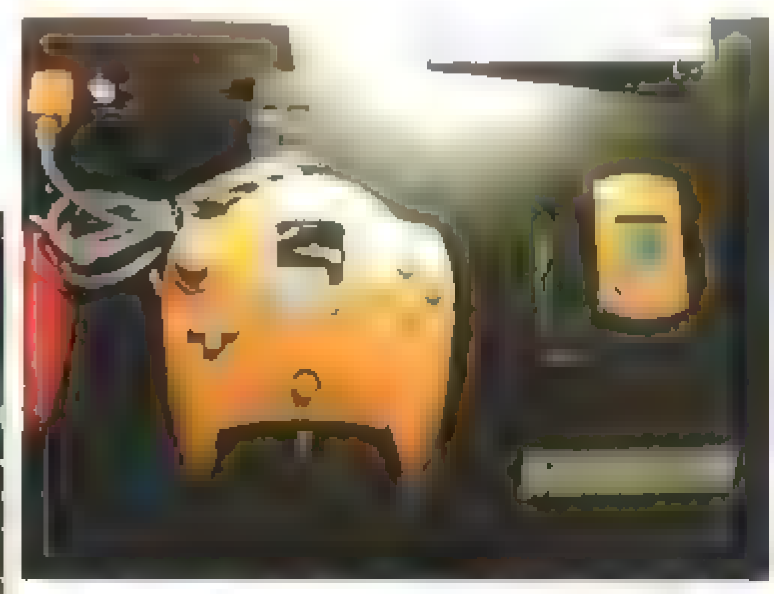
編輯手札



一年一度的美國娛樂電子展E3，已於上月底順利落幕，在這場針對業內人士所舉行的遊戲盛宴中，各家知名軟體廠商都使出混身解數，端出最引人垂涎的大菜。吸引最多人潮的不外是名家續作，其中有Blizzard的暗黑破壞神2、Maxis的模擬城市3000、Origin的創世紀九代及SQUARE太空戰士八代等等，尤其是創世紀九代，畫面用「華麗」兩字已難以形容，老編由頭腦中有限的數紀憶體中搜尋了半天，找到比較合適的形容詞是「嚇死人」這三個字。各位讀者們在懷疑老編的用詞之前，請先翻翻駐美記者莊振宇先生出生入死、上天下海為讀者所做的E3第一手採訪報導，內容十分精彩，可惜的是，本次E3報導長達50頁之多，本期因為稿擠的原因只能刊出部分，其餘的頁數包括太空戰士八的報導在內，將在下期刊出，請各位慢慢期待、細細品嘗。

這次E3的另一個焦點是SEGA發表了最新的電視遊樂器主機一Dreamcast，Dreamcast是由Dream與Broadcast兩字





組成，顧名思義即為「夢的散播者」之意，雖然在一份針對日本國內的軟體廠商的問卷調查顯示，有多數的廠商認為這台SEGA七代機名字取得並不好，但老編的看法是比起之前傳言的「Black Belt」、「katana」等等軍名好多了。的確，遊戲能填滿許多人的無聊的時光、滿足許多空虛的心靈，更在心理的層面上實現了玩者的夢想，也許你玩GAME是為了Just for fun，但夢想卻是追求的樂趣的最大驅力，而遊戲工業，就是為玩家們製造夢想的工業



上期雜誌因為更換合作印刷廠，雜誌社與新印刷廠算是第一次搭配，加上人事上有所變動，因此延後了約一星期出刊，在此向廣大的讀者與訂戶致歉。這一期是老編回鍋做雜誌的第一期，李主編也是新上任，為了讓雜誌準時出刊，編輯部所有編字號同仁幾乎變成「鞭」字號的了，大家互相抽打，一定、應該、可能、也許要讓這一期早幾日出刊，也希望各位讀者也許、可能、應該、一定要繼續支持軟體世界雜誌。

最後，還是為上期雜誌延遲出刊再向各位說聲抱歉!!



Editor@swm.com.tw 李俊賢





名次	遊戲名稱	上回	廠商	類型
1	王道勇者	上回 2	AliceSoft	角色扮演（18 禁）
2	カオス QUEEN 遼子 STORY # 3 森山郁美編	上回 5	Scoop	文字冒險（18 禁）
3	マーシャルエイジ 2 惡鬼咆哮	新登場	天津堂	文字冒險（18 禁）
4	雪色のカルテ～Karte von Schnee	新登場	Peach	策略（18 禁）
5	三國志Ⅵ	上回 3	KOEI	戰略
6	チンギスハーン～蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ～	新登場	KOEI	[illegible]
7	She'sn	再入榜	アクセント	文字冒險（18 禁）
8	織田信長傳	上回 6	KOEI	戰略
9	YS ETERNAL	新登場	Falcom	角色扮演
10	WHITE ALBUM	新登場	Leaf	文字冒險＋策略（18 禁）



資料來源—日本橋遊戲專賣店



1	星海爭霸	上回 3	松崗電腦	即時戰略	830
2	超時空英雄傳說 2～北方密使	上回 1	宇峻科技	戰略 RPG	744
3	三國群英傳	上回 6	奧汀科技	戰略	664
4	魔法門VI～奉天承運	[illegible]	歐樂影視	角色扮演	663
5	世紀帝國	上回 5	展碁	策略	635
6	模擬首都	上回 2	智冠科技	模擬	620
7	紅樓夢之十二金釵	上回 7	智冠科技	冒險養成	400
8	新世紀福音戰士	上回 10	華義國際	冒險	354
9	龍霸天下	[illegible]	智冠科技	策略	340
10	金庸群俠傳	[illegible]	智冠科技	角色扮演	288

[illegible] TEL:[illegible]
[illegible]圖書 TEL:[illegible]
[illegible] TEL:[illegible]
[illegible]非文化 TEL:(02)2953-3328
[illegible] TEL:(02)2322-2395
[illegible] TEL:(02)2423 0711
[illegible] TEL:(02)2932 7046
[illegible]資訊 TEL:(02)2937-7515
[illegible]資訊 TEL:(02)2915 0038
[illegible] TEL:(02)2990 0337
[illegible] TEL:(04)223 4101
[illegible] TEL:(04)836 7484
[illegible]書局 TEL:(04)201 6622
[illegible] TEL:(04)875-4362
[illegible]電腦 TEL:(04)776 0799
[illegible]書城 TEL:(04)528 5196
[illegible] TEL:(04)727 7115
[illegible] TEL:(04)329 5076
[illegible]
[illegible] TEL:(06)226 8862
[illegible] TEL:(07)316 4949
[illegible] TEL:(07)223 1419
[illegible] TEL:(07)225 3637
[illegible]門店 TEL:(07)365 7620
宏大電腦 TEL:(07)622 4816
日本橋遊戲台南店 TEL:(06)226 3129

[illegible] TEL:(03)422 [illegible]
[illegible] TEL:(02)2924 [illegible]
[illegible] TEL:(02)2722 [illegible]
世[illegible]科技 TEL:(02)2821-7738
[illegible]資訊 TEL:(02)2389 0860
華[illegible]軟體 TEL:(02)2311 8765
[illegible]資訊 TEL:(02)2969 2896
大成堂圖書 TEL:(02)2813-2568
順發電腦中壢店 TEL:(03)426 2619
創世紀電腦超市 TEL:(03)335 4950
遠大電腦 TEL:(04)222 0050
[illegible]科技 TEL:(04)223-1662
順發電腦 TEL:(04)226-4099
[illegible] TEL:(04)451 9000
[illegible] TEL:(04)520 8961
[illegible] TEL:(037)337 865
[illegible] TEL:(04)623 5298

[illegible] TEL:(08)722 7108
[illegible] TEL:(07)235 1848
[illegible] TEL:(07)225 2106
[illegible] TEL:(07)224 9668
[illegible] TEL:(07)237 7391
[illegible]台南店 TEL:(06)228 0395
[illegible] TEL:(06)229 6452





名次	遊戲名稱	上回	票數	公司	類型
1	魔法門VI～奉天承運	上回 10	1156	歐樂影視	角色扮演
2	星海爭霸	上回 3	1126	松崗電腦	即時戰略
3	世紀帝國	上回 1	993	展碁	策略
4	超時空英雄傳說 2～北方密使	上回 2	676	宇峻科技	戰略 RPG
5	仙劍奇俠傳	上回 5	436	大宇資訊	角色扮演
6	阿貓阿狗	上回 4	376	大宇資訊	角色扮演
7	古墓奇兵 II	上回 7	280	第三波	動作冒險
8	三國群英傳	上回 6	277	奧汀科技	戰略
9	紅樓夢之十二金釵	上回 9	229	智冠科技	冒險養成
10	新世紀福音戰士	[illegible]場	179	華義國際	冒險

台中縣★鍾順豐、高雄縣★王清隆、彰化縣★胡世旻、台北縣★陳志達、台北縣★顧政德、高雄縣★陳毅琪、桃園縣★陳朝鑫、台中市★李嘉祥、高雄縣★吳文誠、彰化市★王仁宏、台南縣★黃祿嘉、苗栗縣★陳森露、台中縣★陳澤豐、嘉義市★蔡承翰、高雄縣★洪毅璇、鳳山市★呂韋伶、台北市★陳威廷、新竹縣★張時力、彰化縣★許書禎、桃園縣★王國勳。

（◎以上讀者可得到　套遊戲軟體，中獎者獎品已於 6 月 20 號以掛號寄出。）



■遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；若以紫色顯示，則代表發行日期與上月不同。

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表旁之發行公司資料表）。

■日期標示，上旬爲每月1～10日，中旬爲11～20日，下旬爲每月21日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型爲準

★角色扮演（RPG）

6月15日	霸王傳說	WIN95	720元	富峰群
6月18日	戰神紀事	WIN95	680元	大宇
6月18日	光明紀事	WIN95	680元	大宇
6月19日	戰國美少女	WIN95	[illegible]	帝技爺如
6月	俠客新傳	DOS/WIN95	未定	天堂鳥
6月	古老的捲軸～戰鬥神塔英文版	WIN95	1080元	第三波
6月	廢墟戰記	WIN95/NT	未定	仕禧
6月	撼天神塔	DOS	[illegible]	歡樂盒
7月上旬	科隆戰記～[illegible]	WIN95	[illegible]	富峰群
7月中旬	守護者之劍	WIN95	[illegible]	帝技爺如
7月下旬	風雲	WIN95	未定	智冠科技
7月	劉備傳	DOS	未定	智冠科技
7月	毀天滅地	DOS/WIN95	未定	大宇
7月	大宗師	DOS/WIN95	未定	天堂鳥
7月	VANTAGE MASTER	WIN95	未定	協和國際
7月	大法師	WIN95	[illegible]	博羽資訊
8月上旬	第三地球	WIN95	[illegible]	富峰群
8月中旬	深入地心	WIN95	760元	帝技爺如
8月下旬	地獄徽章	WIN95	未定	富峰群
8月下旬	闇黑帝降臨	WIN95	未定	富峰群
9月下旬	三界諭2	WIN95	未定	第三波
未定	暗黑破壞神2	WIN95	未定	松崗電腦
未定	新龍門客棧	DOS	[illegible]	歡樂盒

★教育（CAI）

6月中旬	小仙球歷險記	WIN95	[illegible]	彩[illegible]
7月中旬	白雪公主與小紅帽	WIN95	[illegible]	鼎昌實業
7月中旬	頑童奧斯卡～森林歷險記	WIN95	[illegible]	鼎昌實業
未定	邏輯思考之旅	WIN95	未定	憶弘國際
未定	凱帝斯的挑戰	WIN95	1350元	憶弘國際

★策略（SLG）

6月15日	異種～破繭而出英文版	WIN95	未定	華義國際
7月15日	真命天子	WIN95	未定	華義國際
8月5日	魔法學園	WIN95	未定	華義國際
7月下旬	工業巨人	WIN95	700元	憶弘國際
8月下旬	大運動會	WIN95	760元	帝技爺如
9月上旬	明星之夢	WIN95	未定	富峰群
未定	魔導聖戰之風色幻想	WIN95	780元	弘煜科技
未定	俏皮小情人	WIN95	780元	第三波
未定	黑暗帝國任務資料片	WIN95	未定	憶弘國際
未定	花仙子夢工廠	WIN95	未定	正先實業
未定	魂之石	WIN95	未定	正先實業
未定	Force Commander	WIN95	未定	松崗電腦
未定	瘋狂醫院Ⅲ	WIN95	未定	精訊資訊
未定	美少女夢工場Ⅲ	WIN95	未定	精訊資訊



★戰略（WAR）

6月	天鈇計劃	WIN95/NT	990元	歐樂影視
6月	橫掃千軍資料片英文版	WIN95	[illegible]	美商新美
7月上旬	七年戰爭	WIN95	[illegible]	富峰群
7月中旬	惑星大反擊	WIN95/NT	[illegible]	鼎昌實業
7月	ALIEN INTELLIGENCE 英文版	WIN95	未定	英特衛
7月	機甲總動員2英文版	WIN95	未定	英特衛
7月	大戰略V地圖集	WIN95	未定	第二波
7月	萬夫莫敵英文版	WIN95	980元	第二波
7月	勇士們英文版	WIN95	[illegible]	[illegible]
8月	新・銀河英雄物語	WIN95	未定	[illegible]
8月上旬	三國風雲之風雲變色	WIN95	[illegible]	[illegible]
8月	殭龍風暴英文版	WIN95	990元	第三波
8月	水滸傳	DOS	未定	[illegible]
8月	沙丘魔堡2000英文版	WIN95	1080元	第三波
未定	天使爭霸	WIN95	未定	歡樂盒
未定	姜子牙傳奇	WIN95/NT	未定	[illegible]
未定	水滸傳	WIN95/NT	未定	旭光資訊
未定	戰國降魔錄	WIN95	未定	[illegible]

★動作（ACT）

6月18日	勇者泡泡龍2	WIN95	[illegible]	[illegible]
6月中旬	原罪英文版	WIN95	未定	憶弘國際
6月中旬	雷神之鎚II任務資料片	WIN95	790元	憶弘國際
6月	劍魂英文版	WIN95	未定	[illegible]
7月中旬	東方傳記之戰鬥學俳	WIN95	未定	[illegible]
7月	酷小子歷險記英文版	WIN95	未定	[illegible]
7月	地城奇兵英文版	WIN95	990元	第三波
7月	POD黃金英文版	WIN95	未定	第三波
7月	紫爆風火輪英文版	WIN95	未定	第三波
7月	絕對武力英文版	WIN95	990元	第三波
8月	VR3000英文版	WIN95	[illegible]	第三波

★模擬（SIM）

6月	噴射戰鬥機之完全燃燒英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
7月5日	前線總動員英文版	WIN95	未定	華義國際
7月	獨霸星海英文版	WIN95	未定	[illegible]
7月	M1坦克雄師英文版	WIN95	未定	第三波
8月	捍衛雄鷹4.0英文版	WIN95	未定	第三波

★射擊（STG）

7月上旬	終極火力英文版	WIN95	399元	梵太師
7月中旬	死亡之屋	WIN95	[illegible]	[illegible]
7月	玩具奇兵	WIN95	未定	[illegible]
未定	鋼鐵戰場	DOS/WIN95	720元	光畫科技

★策略角色扮演（RSLG）

7月上旬	幻世錄	WIN95	740元	奧汀科技
8月下旬	古文明霸王傳	WIN95	780元	宇峻科技
未定	聖戰英豪	WIN95	660元	亨和

★冒險（AVG）

6月20日	時空戀人	WIN95	740元	富峰群
6月	黑夜追緝令英文版	DOS/WIN95	未定	英特衛
6月	鏡花緣	WIN95	500元	梵太師
6月	斷劍2英文版	WIN95	990元	第二波
7月	亞特蘭提斯中文版	WIN95	1080元	[illegible]
未定	迷霧之島2	WIN95/MAC	未定	[illegible]
未定	武則天～風之篇	WIN95	未定	歡樂盒
未定	青梅竹馬	WIN95	未定	正先實業

★益智（PZL）

6月	棋藝風雲錄	WIN95	780元	第三波
6月下旬	非常天才	WIN95	未定	正先實業
7月31日	象棋路邊攤	WIN95	未定	晟業
7月上旬	魔幻天下	WIN95	未定	光譜資訊
7月上旬	網戰俄羅斯	WIN95	未定	光譜資訊
7月上旬	麻將高手	WIN95	630元	彩虹
7月中旬	[illegible]	WIN95	580元	弘煜
未定	超級麻將大亨	WIN95	未定	正先實業
未定	奧林匹克麻將	WIN95	未定	立體派

★運動（SPG）

6月	致命快艇英文版	WIN95	未定	英特衛
7月	台灣職棒大聯盟	WIN95	未定	大宇資訊

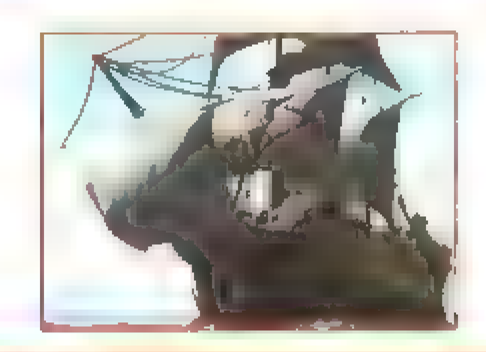
遊戲公司資料表：

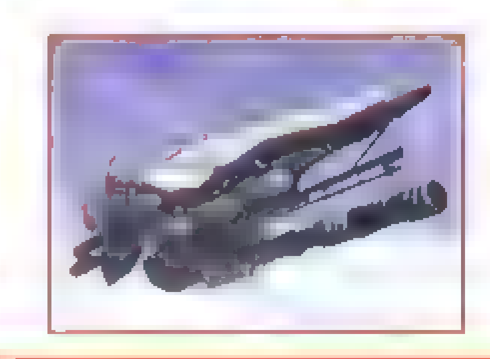
大宇資訊	TEL:(02)2356-0722	FAX:(02)2356-0969	Web:http://www.softstar.com.tw/
美商藝電	TEL:(02)2747-6588	FAX:(02)2747-6312	Web:http://www.ea.com.tw/
憶弘國際	TEL:(02)2218-9808	FAX:(02)2218-9801	Web:http://www.mmi.com.tw/
第三波	TEL:(02)8780-3636	FAX:(02)8780-5656	Web:http://www.acertwp.com.tw/
美商新美	TEL:(02)2706-0660	FAX:(02)2754-8803	Web:http://www.ussummit.com.tw/
松崗電腦	TEL:(02)2704-2762	FAX:(02)2704-4454	Web:http://www.unalis.com.tw/
智冠科技	TEL:080-741009	FAX:(07)815-1992	Web:http://www.soft-world.com.tw/
光譜資訊	TEL:(02)2395-7200	FAX:(02)2395-7201	Web:http://www.ttime.com.tw/
歡樂盒	TEL:(02)2231-6454	FAX:(02)2231-6424	E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw
富峰群	TEL:(02)2232-0033	FAX:(02)2231-2679	E-mail:fullxorp@tpts1.seed.net.tw
泰騰科技	TEL:(02)2918-4601	FAX:(02)2914-9835	E-mail:and9763@ms1.hinet.net
英特衛	TEL:(02)2999-6768	FAX:(02)2999-2195	E-mail:www.interwise.com.tw
彩虹高科技	TEL:(02)2706-3231	FAX:(02)2706-0078	E-mail:ransoft@ms7.hinet.net
鼎昌實業	TEL:(02)2662-5266	FAX:(02)2662-5263	Web:http://www.worldwise.com.tw/
精訊資訊	TEL:(02)2999-6883	FAX:(02)2999-7061	Web:http://www.kingformation.com.tw/
弘煜科技	TEL:(04)2201-8369	FAX:(04)2202-2557	E-mail:funyours@ms2.hinet.net
歐樂影視	TEL:(02)2351-3291	FAX:(02)2351-3447	Web:http//www.all-luck.com/
梵太師電腦動畫	TEL:(02)2756-5833	FAX:(02)2756-5862	Web:http://www.cdsoft.net/
華義國際	TEL:(02)2581-2672	FAX:(02)2581-5072	Web:http//www.hwaei.com.tw/
微波軟體	TEL:(02)2232-3670	FAX:(02)2232-3671	Web:http//promile.com.tw/
旭光資訊	TEL:(02)2914-2497	FAX:(02)2914-2505	Web:http//www.sungraph.com/
捷友資訊	TEL:(02)2648-5858	FAX:(02)2648-4288	Web:http//www.apexsoft.com.tw/
力藝資訊	TEL:(02)2771-2968	FAX:(02)2778-3633	Web:http//www.playtime.com.tw/
富爾特科技	TEL:(02)2912-9215	FAX:(02)2915-5223	Web:http//www.fullertn.com.tw/
正先實業	TEL:(02)2506-0271	FAX:(02)2504-2319	Web:http//www.front.com.tw/
天堂鳥	TEL:(02)8773-5409	FAX:(02)8773-5408	
仕積	TEL:(02)2653-3603	FAX:(02)2653-3605	
全崴資訊	TEL:(02)2875-4932	FAX:(02)2873-0475	
安峻科技	TEL:(02)2965-1782	FAX:(02)2966-9625	
立體派影像科技	TEL:(02)8780-2266	FAX:(02)8780-3370	
鑫盛資訊	TEL:(02)2389-8673	FAX:(02)2389-8674	
宇峻科技	TEL:(02)2550-3858	FAX:(02)2550-7426	
日商帝技爺如	TEL:(02)2747-2278	FAX:(02)2760-1548	
飛拓國際	TEL:(02)2293-9072	FAX:(02)2293-9073	

一個波瀾壯闊的偉大時代、英雄人物！

[illegible]中世紀最偉大的創世紀[illegible]年、宗教信仰的紛爭、黑暗時代的紛亂、[illegible]、愛情的糾葛、[illegible]的恩情與無盡的仇恨，共同譜成一首錯綜複雜[illegible]的"西風狂詩曲"

- ●劇情長度宛如一本完整小說，耐完度極高。
- ●劇本結構良好，故事進行順暢。
- ●戰鬥模式簡單(TUN方式)上手容易，但須使用適當戰術才能獲勝，兼具鬥智及鬥力的趣味。
- ●水系魔法、冰系魔法、電系魔法、黑暗魔法、補助魔法、恢復魔法等，各種新型魔法皆有華麗之效果動畫。
- ●依敵人的屬性，魔法產生的結果不同。
- ●3D模式的背景畫面和精緻細膩的遊戲內容畫面，解析度640×480，65535 HI COLOR色高彩顯示。
- ●遊戲進行中，根據玩家不同的抉擇，產生完全不同的多種結局。
- ●有史以來最龐大的中文RPG(3片CD)，最具珍藏價值。



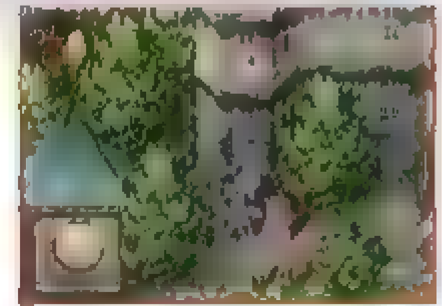





台中分公司
TEL 04-235303
FAX 04-2353034

高雄分公司
TEL 07-3846404
FAX-07-3857898

愛恨情仇的華麗舞臺—創世紀外傳！






七月隆重上市！

3CD-ROM

配備需求．●作業系統Windows95中文版▲Pentium75以上◆記憶體16MB以上■顯示模式640×480,16bit color以上★音效Sound Blaster相容▼4速光碟以上

風雲之天下會

讓您「風雲」一夏





繼上期在軟世雜誌上登出『風雲』的新戰鬥畫面，玩家的回應及期待度都很不錯，本期又緊接著在雜誌所附光碟中，為玩家推出『風雲』首度公開的片頭動畫展示，如電影般的畫面與似真若幻的音樂音效，讓人對這個遊戲究竟好不好玩，真是好奇極了。遊戲即將在暑假中推出，目前已進入最後整合的階段，在出片前，就讓我們再一起來複習一下所有有關遊戲的特色及消息，暫時滿足一下您的好奇心。



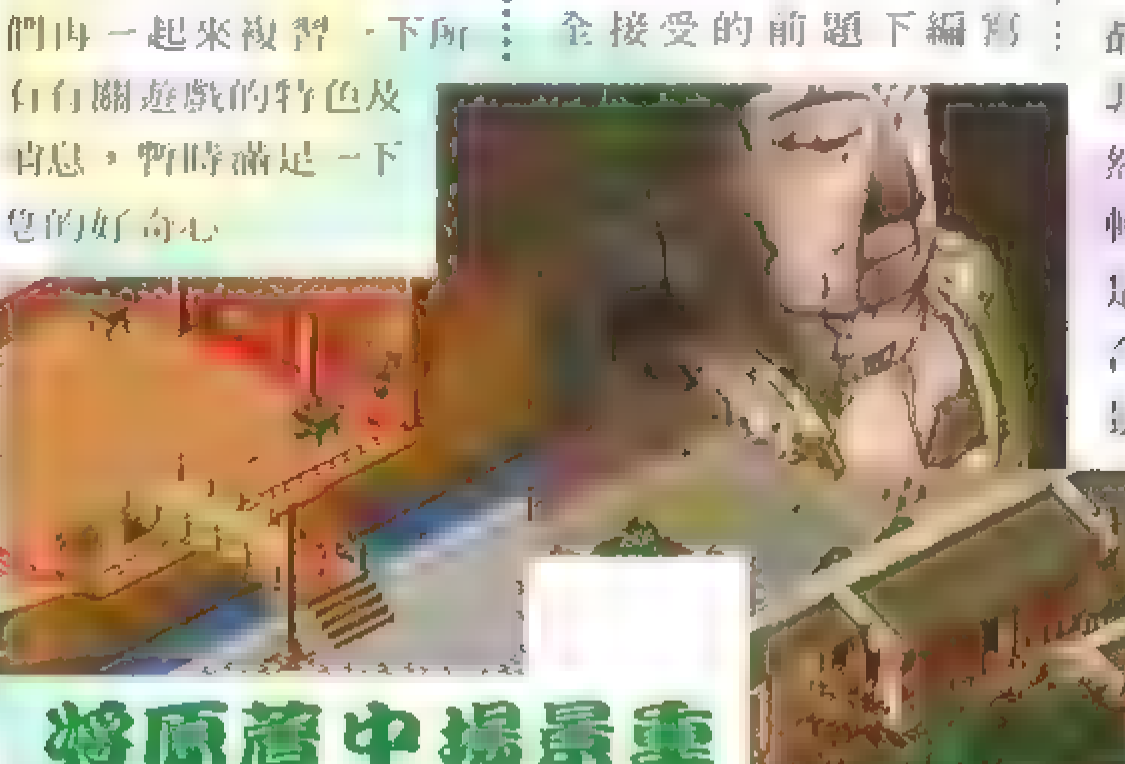
這本漫畫集神獸傳說、神兵利器及神話般人物於一堂，除了身著披風的〝不哭死神〞步驚雲、長髮飄逸的〝風中之神〞聶風已成為風雲迷心目中不滅的形象，一把造型奇特的〝絕世好劍〞更是讓所有風雲迷幻想能夠擁有一把。而遊戲就是以步驚雲為主角，並以環繞在這朵雖為知己難為敵的驚世之雲身旁的人物發展劇情。





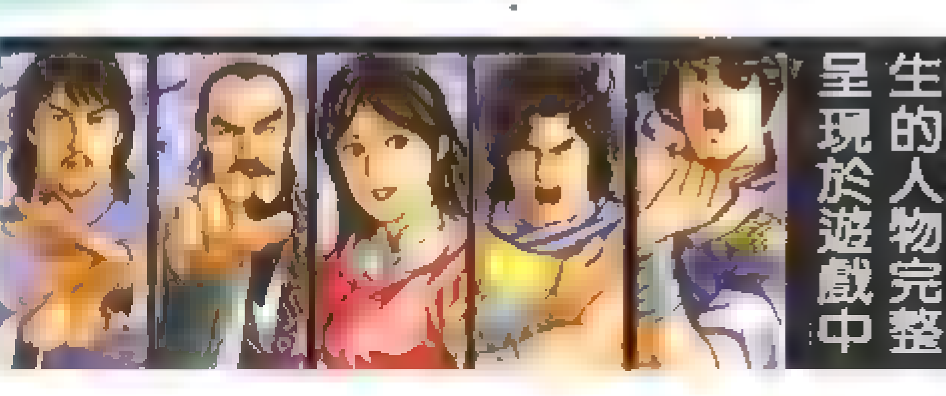
流暢的片頭動畫

對新接觸角色扮演遊戲的玩者來說，『風雲』是一個很基本的、必須玩的國產遊戲，除了由原著漫畫改編的遊戲劇本，是在不管玩者是否看過漫畫都可以完全接受的前題下編寫的，從遊戲中，還可以看到許多本格派正統角色扮演遊戲的要素，如與配角群的對話、人物成長、解謎、練功習武、尋物尋人、戰鬥、等級和屬性值的提昇等。玩者所扮演的步驚雲，將面對許多極富刺激性的劇情，包括認仇人雄霸做師父後又反目弒師；與大師兄的妻子孔慈發生不倫戀情；與聶風師兄弟之間的似友非友的反覆感情等，雖然看過漫畫的玩者會比較知道事情的發展，但是將會在遊戲中穿插符合邏輯的謎題與戰鬥場景，讓玩者不是那麼容易過關。而遊戲中戰鬥介面的創意、屬性安排、劇情走向、場景建構、人物動畫等，也是值得老資格玩家研究一番。

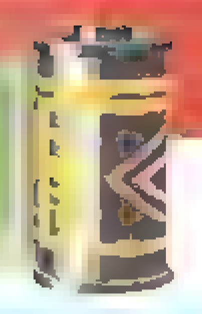




將原著中場景重新繪製後的畫面



漫畫中栩栩如生的人物完整呈現於遊戲中



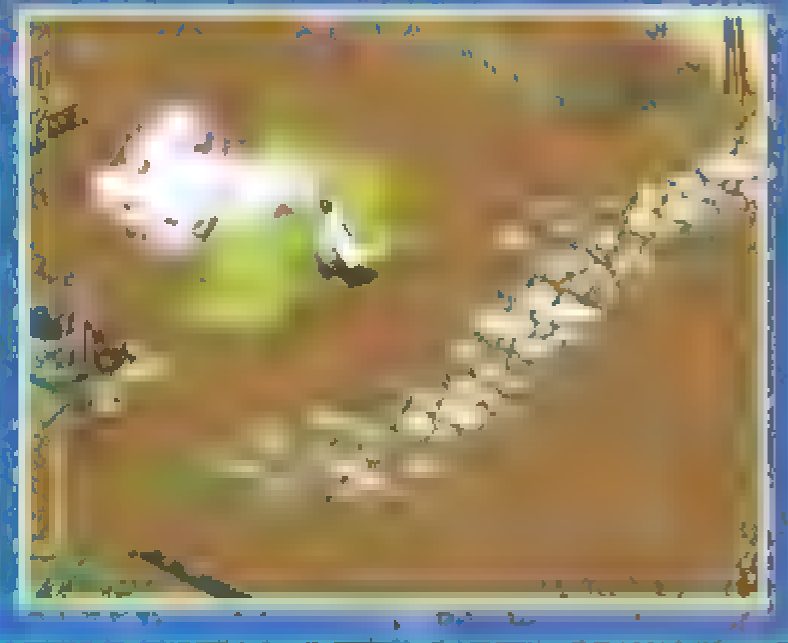
採45度斜向3D立體方式呈現的畫面

遊戲以640×480高解析度畫面[illegible]中的[illegible]遊戲地圖或是戰鬥畫面，都是以45度角斜向3D立體方式來表現[illegible]

[illegible]中的人物[illegible]都與[illegible]畫中的[illegible]壯觀的[illegible]下的[illegible]派的俠王府及[illegible]

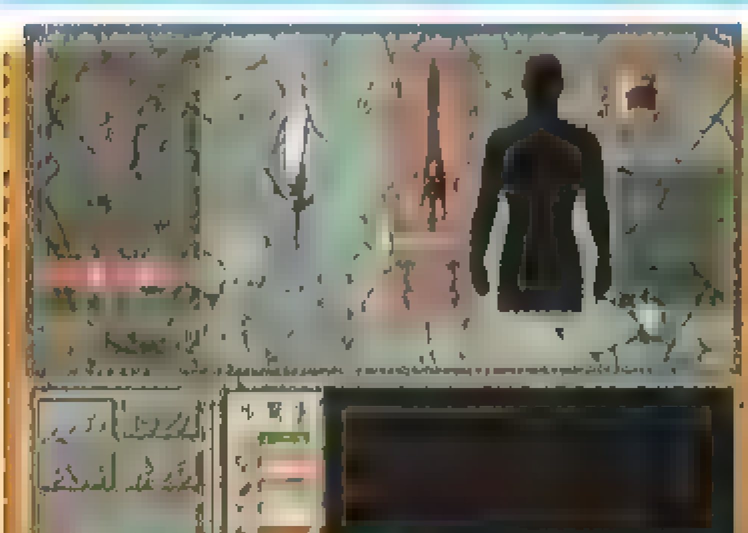
[illegible]地都是遊戲[illegible]場景[illegible]在各大場景[illegible]會細分出許多的小場景[illegible]像天[illegible]中就有[illegible]

[illegible]的劍池[illegible]外[illegible]人物[illegible]像的描繪[illegible]別有巧思的[illegible]的造型及手部的動作表



[illegible]還會有不同的圖像出現，如[illegible]

[illegible]種不同的面貌，[illegible]眼前後的造型等。



▲[illegible]

[illegible]較基本的[illegible]後當然可依戰鬥經歷學到不同的武功，如以[illegible]到[illegible]，玩家[illegible]斷的與敵人過招增加經驗，當到一定的程度即可[illegible]人的伙伴們也[illegible]

[illegible]面，漫畫中有名的大魔[illegible]與面對大頭目的戰鬥[illegible]度、步驟攻擊、[illegible]

[illegible]長髮飄飄的鄭伊健飾演[illegible]



絢麗的戰鬥畫面令人眼花繚亂

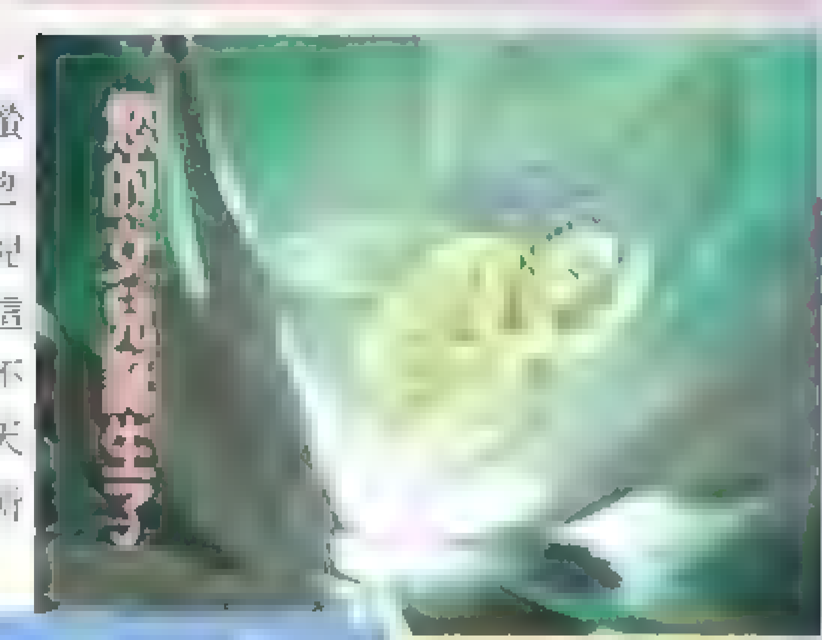


美少女夢工場III
夢幻妖精



幻妖精即將來報到囉！

歷經十六載的苦心教養，既勞心又勞力的全國奶爸、奶媽們，在你們成功的養育前二代的兩位女兒後，是不是覺得日子苦悶難熬，想再弄個女兒來養養呢？告訴你們一個天大的好消息，就是～『美少女夢工場』系列第三作『夢幻妖精』，即將在暑假期間推出了！各位奶爸、奶媽們又可以再一次在電腦螢幕前，與您可愛的女兒相會了。這一次女兒不再是由天上的守護神所恩賜，而是由您所料想不到的『妖精女王』來了。怎麼樣？很有意思吧！在此先透露一點故事的開端給您先睹為快。



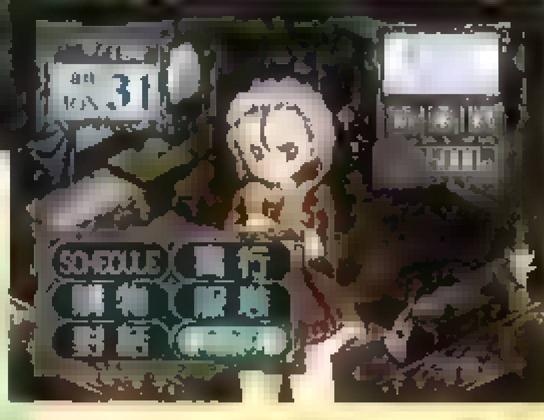


← 誰不想看到這麼天真爛漫的笑容呢？

↓ 給女兒排定什麼課程好呢？

就成全小女兒的願望吧！





← 學學禮儀也不錯

↓ 喔！不好！竟然學壞了!!

由朝露所生的美麗妖精們，在這一年一度重要的誕生日中，紛紛向妖精女王許下了自己心中重要的心願。但其中卻有一個天真愛做夢的小妖精，認真並執著地希望成為人間的公主。溫柔的妖精女王不忍心拒絕小妖精含淚的請託，只好來到人間，將小妖精變成人類的少女，並找尋一個可以託付的人類，來為她達成心願。

而後，妖精女王將這位想要成為公主的小女孩，賜給了玩家您，成為她的父親。無論您是一位商人、還是僧侶；是騎士、還是貴族；甚至是在街頭賣藝的旅行藝人，還是一向飄泊不定的流浪客，只求您能幫助小女孩完成她浪漫天真的夢想，並且相信身為父親的您，也能從小女孩身上得到親情的慰藉。

你心愛的女兒是什麼個性？

和前一代最大的不同，『夢幻妖精』增加了『父親的職業』這個選項，也就是玩家可以決定自己是流浪客、街頭藝人、商人、旅行僧侶、沒落貴族或是退休騎士，這些職業關係到教養費的多寡，也就是遊戲的難易度，相信只要是養過女兒的玩家都知道，『錢』絕對是女兒能不能成大器的重要關鍵。除了教養費不同，不同職業的父親還會擁有不同個性的女兒，這也是『夢幻妖精』的特色，依狀態數值的不同，女兒會有叛逆、可愛、驕傲、貧窮等不同的個性變化，這些個性在學習及打工上都有著不同的影響，使得遊戲更加變化多端，也更加的生活化，而這些不同的個性也會表現在各種事件上，尤其是在新增的許多父女互動上，例如玩家選擇當個正經八百的僧侶，太過可愛的女兒還會開玩笑地向您大施『媚功』，看您會不會禁不起誘惑，雖然如此會使得嚴肅的父親氣得拂袖離去，但小女兒的嬌憨（或者可以說是三八）之處，實在令人莞爾。

『夢幻妖精』特別在生活小事上用心刻劃，使玩家玩起來更有真實感，小女兒不論在打工、或是學習上都會遇到大大小小不同的事件，小女兒也會因這些事件而對人類生活發表許多令人噴飯的感言。其他還有像是對父親的想法、青春期的煩惱等，幸好有個小妖精管家『烏茲』做為您和女兒間的溝通橋樑，隨時來協助您。

要成為公主可不是那麼容易的，這一代的遊戲中，在學校與打工生活間，與周遭人物的互動都加強了，使整個養育過程更為充實。在學校生活方面，不同的課程將有不同的競爭對手出現。剛開始只是對課堂上競爭，久而久之，競爭對手還會認同您女兒的實力，而與她成為好朋友。不但在生日時會互相贈送禮物（會提昇能力），還會到彼此家中拜訪，或是相約出遊。如果在某項課程表現不錯，還會受到師長的特別注意，得到特別補助或獎學金，甚至有時候還會來個突擊式的家庭訪問呢！

⇐ 各季節的渡假圖片



⇓ 妖精「烏茲」可是你們父女間的溝通橋樑唷！

別讓『她』剝奪太多您的睡眠時間喔！

別讓『她』剝奪太多您的睡眠時間喔！打工時，除了雇主外，還會有服務對象的出場，因此也產生不少具職業特色的事件，無論是快樂或是痛苦的事件，都需要您陪她一同度過，您女兒是否如願的當上了公主呢？整個遊戲玩下來，最令人期待的便是結局了。名畫家赤井孝美為高達六十種的結局精心繪製圖片，看著女兒美麗的身影，在結局的樂聲中，女兒受到眾多朋友的祝福，對於父親八年來的照顧，將心中的酸甜苦辣娓娓道出，然後踏上自立的旅程。

另外，WIN95版增加了PS版所沒有的～『祭典』。王國每年會在不同的季節舉辦『櫻花祭』、『收穫祭』、『王國遊園祭』等祭典，並舉行不同的比賽。在比賽會場上還會遇到意想不到之『令人懷念』的競爭對手喔！

最後，再透露另一個WIN95版新增的功能，這對赤井孝美迷們絕對是一大福音！無論是您帶女兒去度假的畫面，或是結局的畫面，只要您全破遊戲一次，都會紀錄在新增的功能選項～『相簿』中，您隨時可以打開來欣賞、回憶！另外，精訊資訊為答謝玩家們的支持，將隨遊戲附贈『物超所值，極具收藏價值』的贈品…，敬請期待『美少女夢工場～夢幻妖精』WIN95版的上市！



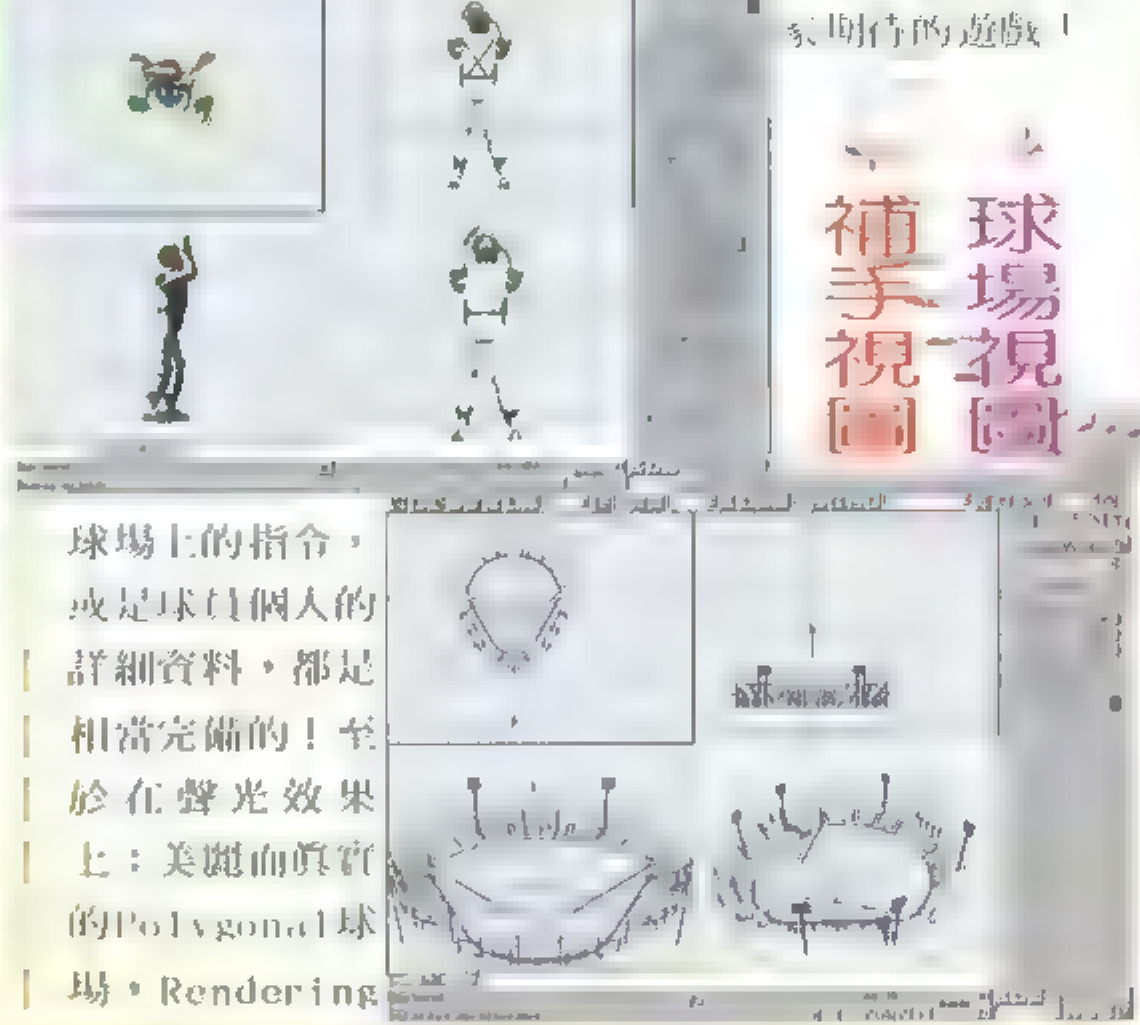
⇑ 是否能在櫻花季上奪得后冠呢？

⇐ 適時地替女兒換衣服，也是很重要的事喔！



台灣職棒大聯盟

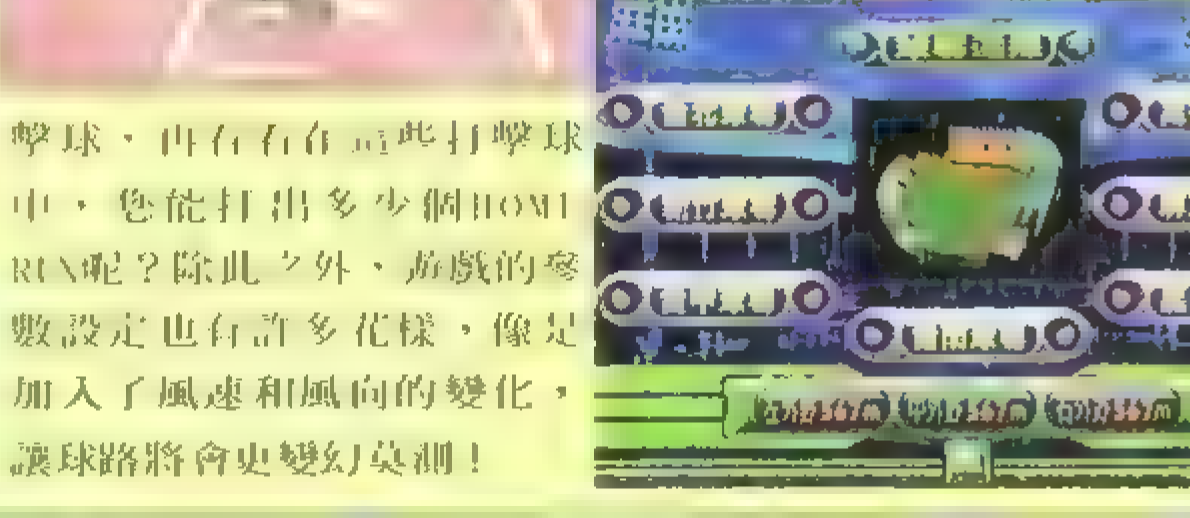
棒球運動一向都是我國的全民運動之一，對於國內大多數的人，往往一談到棒球，都是喜形於色，樂不可支。而職棒，已成為許多人茶餘飯後的話題，在遊戲界，棒球遊戲也一向是受歡迎的常勝軍。縱觀現今的棒球遊戲，電腦棒球遊戲是以策略和資料完整為主，而遊樂器棒球遊戲多半是以聲光效果見長；負責「台灣職棒大聯盟」製作的大宇公司理想果子小組表示：台灣大聯盟將包含電腦和遊樂器的長處，無論是球場上的指令，或是球員個人的詳細資料，都是相當完備的！至於在聲光效果上：美麗而真實的Polygonal球場，Rendering的球員和動作，均能充分反應球賽瞬息萬變的動態視角，現場觀眾的喧嘩和主播語音等等，無論是在資料完全、球賽策略、聲光效果上，都是不會辜負玩家期待的遊戲！

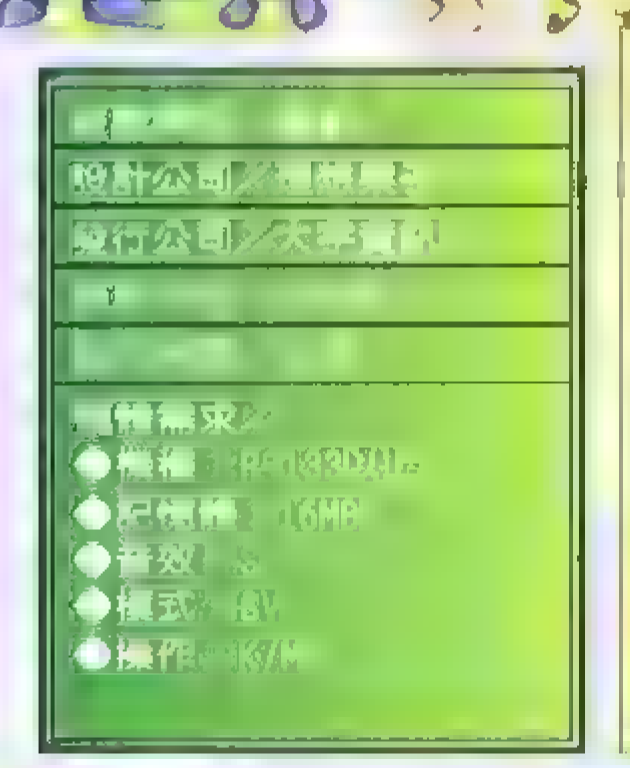


台灣職棒大聯盟除了正統的聯盟賽之外，尚有錦標賽、大賽等等。而聯盟賽是以台灣大聯盟的總冠軍為目標而進行全年球季，上半年球季等不同的賽程，不同的賽程則會有不同的比賽場數，差不多有數十場的比賽。另外在大賽方面，則是用單場棒球賽來決定勝負。此模式也支援網路連線，您也可以和遠端的朋友們來一場痛快淋漓的對戰喔。還有，假如您覺得大聯盟的四支球隊太少了，您還可以使用遊戲中所設定的四支虛擬球隊一場對決。而錦標賽的模式則是讓多名玩家對戰，但是以單場淘汰制來進行比賽，最後的錦標，也只有最具實力的人才能獲勝！如果想知道誰才是世紀末強棒，那就來試一場全壘打大賽吧！您可以設定五到三十個打擊球，再看看在這些打擊球中，您能打出多少個HOME RUN呢？除此之外，遊戲的參數設定也有許多花樣，像是加入了風速和風向的變化，讓球路將會更變幻莫測！

想知道誰是世紀末強棒？來試試身手吧！

全壘打大賽畫面





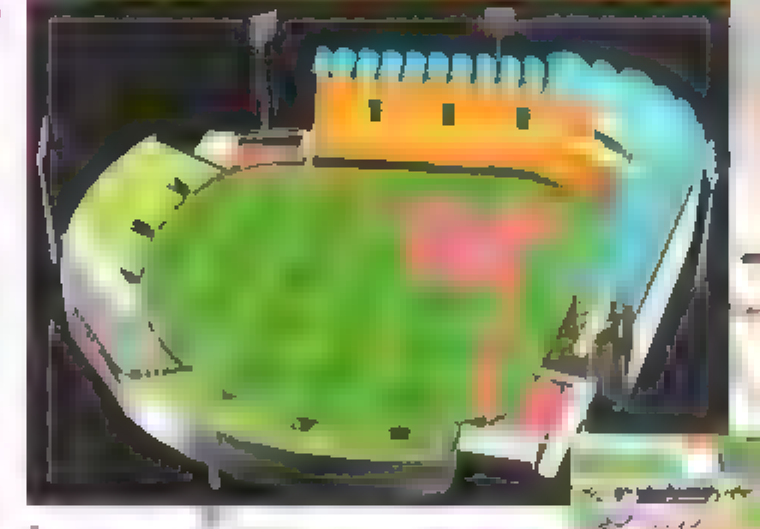
設計公司／
發行公司／大宇資訊
需求
機種：486DX
記憶體：16MB
音效：
模式：
操作：





也可以成為大聯盟的選手喔！

看過一場又一場讓人熱血沸騰的棒球賽，您是否也想親自來打球呢？想不想親自投出陳義信的球？嘗嘗將強棒洪一三振出局的滋味呢？在台灣職棒大聯盟這個遊戲中，可以讓你的願望能夠完全達成。在這個遊戲之中，附有一個球員資料編輯器，您可以透過這個編輯器，編輯出您所想要的球員，組成您所想要的棒球隊，無論是球員姓名或是能力，都可以隨您高興、自行設定。如此一來，您可以將您的好友們設定成為一個球隊來參賽，看看是否能奪得聯盟賽的總冠軍。當然，您的朋友們也可以另組球隊，透過網路連線來向您挑戰！所以啦，台灣職棒大聯盟是絕對值回票價的，只要有一套台灣職棒大聯盟，大家都可以一起玩，獨樂樂不如眾樂樂啦！



3D的立體球場圖形



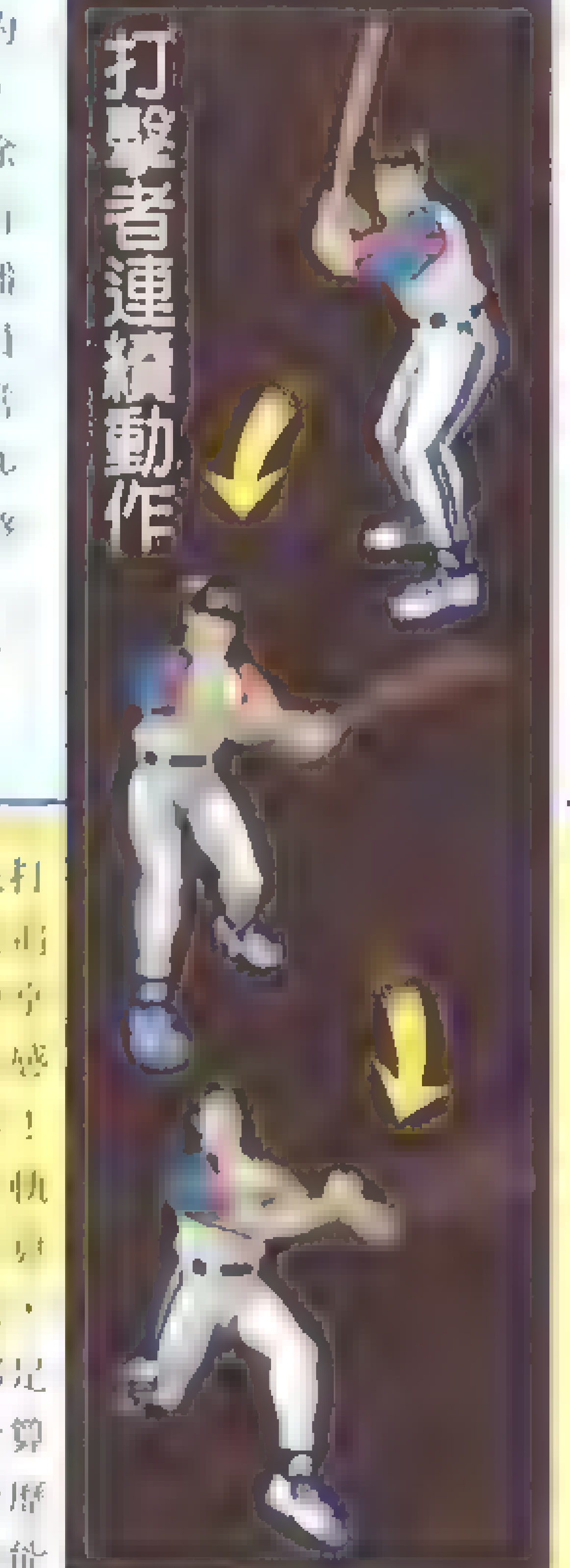
打擊手出場資料



實況轉播般的棒球遊戲

以實體場景所建構完成的3D立體球場和球員，所有的細節部分也都能搬上螢幕，比如說各球場的特徵都能完全表示出來，像是：外野草地、外野大小、看板廣告等等。而觀眾也會因為您的表現而有不同的反應，像是全壘打的歡呼聲，表現不佳時，會有噓聲等等。除此之外，現場也有主播做現場語音播報和說明，而球員們除了3D造型非常逼真外，還有一些細部動作等等，整個遊戲就像是一場活生生的球賽，搬上電腦螢幕的感覺。

對戰樹狀圖



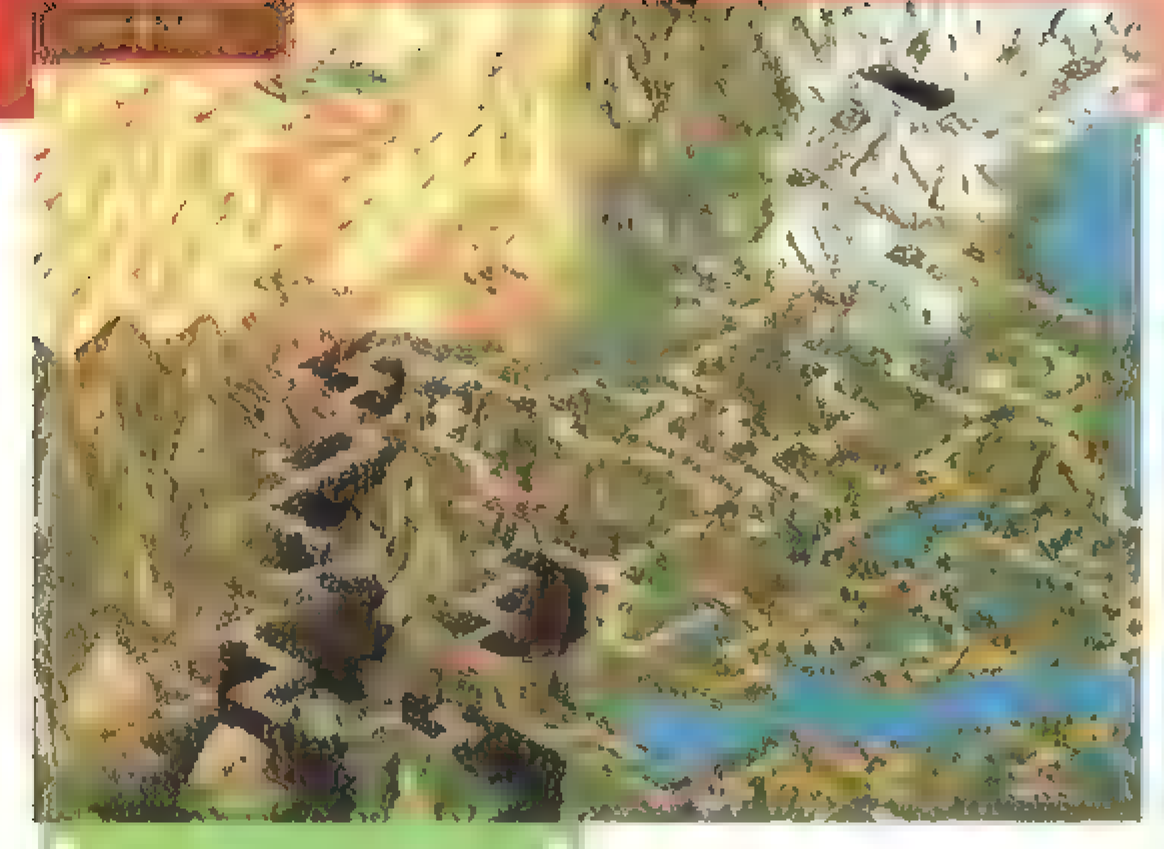
打擊者連續動作

先進技術的展現

台灣職棒大聯盟為了讓遊戲風格更加出眾，所以應用了不少的新技術，像是支援Modem、Internet建立連線，也支援多種協定，如IPX、TCP/IP或是以RS232連線等等，可以讓您與好友們連線打一場棒球賽，讓大家一起來享受一下台灣職棒大聯盟的樂趣。而為了能更進一步表現出實際球賽的真實感，所以在球場和球員方面，則是應用多邊形表示法（Polygonal representation）和Rendering的立體球員和球場，像是台北、新莊、新竹、台中、嘉義、台南等數個球場，都是以這種技術建構完成的，不但如此，所有的球場都是實地調查而成，各球場的特徵、大小和原場地完全相同。

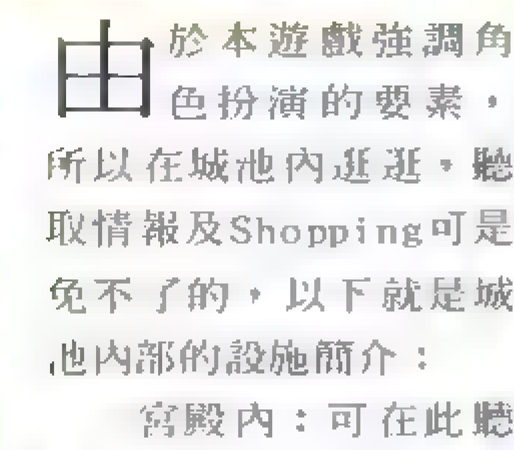
除此之外，整個遊戲都是以動態視角來進行，玩家的視角是跟著球走，當打擊者將球擊出時，在打擊者身後的視角立刻就追著球移動，能讓您快速掌握球的位置，也能讓您感受到球賽中的快速節奏！不但如此，球的擊球軌跡，也是經過特殊的計算和判別，每一擊球出去，球的落點和彈跳次數都是經過相當複雜的物理計算來決定，不但能讓您身歷其境，也能使您玩的更能盡興。

而高畫質的畫面也是遊戲中的特點，整個畫面採640×480的高彩模式，而且支援3D加速卡和[illegible]卡，而且也需要DirectX 5.0以上的版本支援。總而言之，台灣職棒大聯盟是絕對值得您期待的！





城池內部設施介紹



劉備傳

由於本遊戲強調角色扮演的要素，所以在城池內逛逛，聽取情報及Shopping可是免不了的，以下就是城池內部的設施簡介：

宮殿內：可在此聽取情報，包括天下實力最強的君主及我軍的實力排名、我軍麾下統領的城池數、人口及兵力等，還能得到此時天下武力及智力最高者的情報。

兵宿店：可補充兵士，恢復傷兵及將領體力

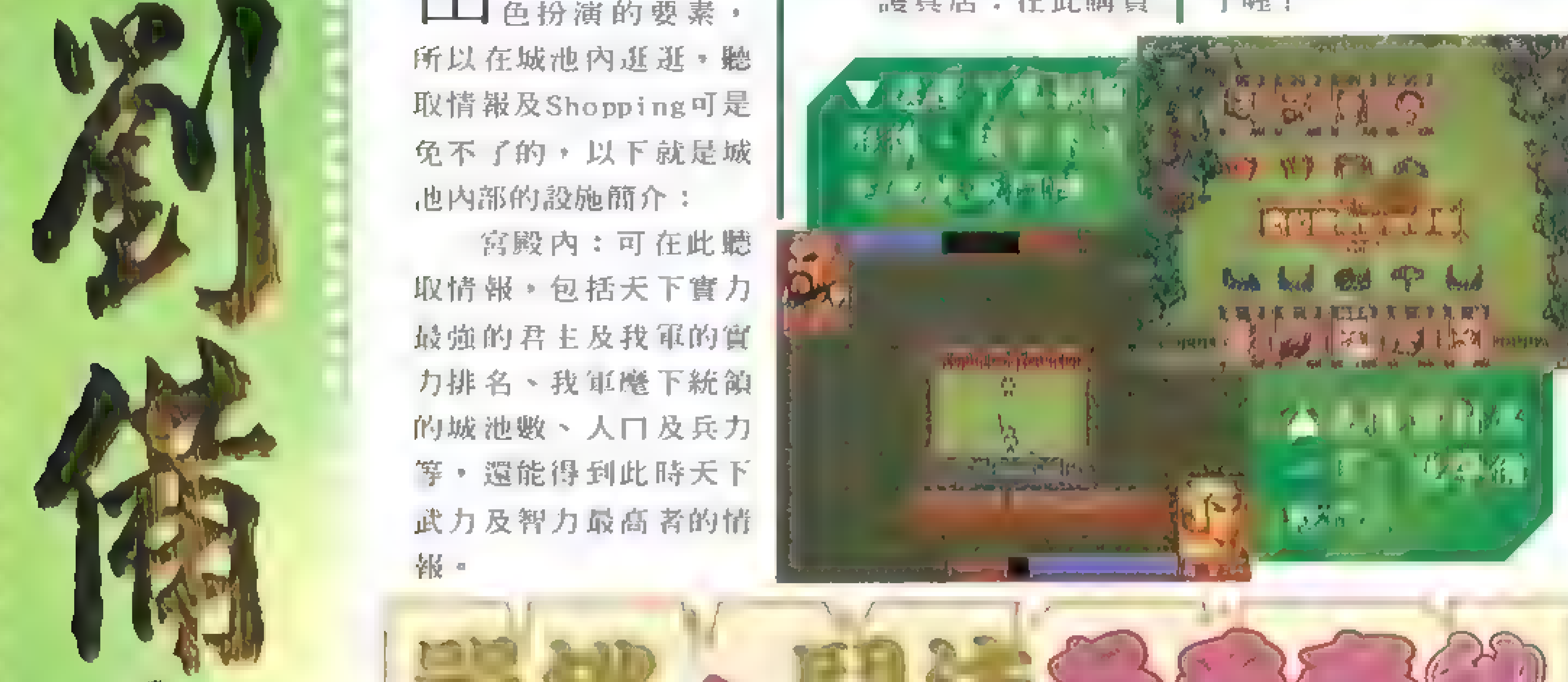
兵糧店：可補給及管理糧草

武器店：在此購買戰鬥中最不可或缺的武器

護具店：在此購買保護身體安全的防具

道具店：可購買倍力丹、完復丹等等有用的道具

除此之外，還有一些可聽取情報的民房，及製作武器的工匠，就有待玩家們一一去發掘了喔！



單挑、鬥法[illegible]秋

在一般三國策略遊戲中都有單挑的設定，可是那通常是張飛或關羽表現的機會，在劉備傳裡，玩家也可以用諸葛亮單挑對方大將囉！

別以為單挑只是武功高強之武將的專屬權利，在劉備傳裡，文官也可以單挑喔！別懷疑，當你選擇了單挑指令後，會出現單挑及鬥陣的選項，若選擇了鬥陣，就可以進行一對一的「文官陣前鬥法」了。而且對手拒絕單挑或鬥陣的話，則對手武將的體力會減少一些，且會遭受部隊攻擊一次，如何？夠狠吧！



▲有很多類似這樣的山洞都藏有武器耶～



▼龐統加入我方！如此一來，臥龍、鳳雛為我方所用，一統天下不遠了！



▲在宮殿內聽取簡報．

[illegible]

陣法內容設定大公開



劉備傳中共有13種陣法，每種陣法都有其對應的兵種，而每種陣法適合的地形亦不盡相同，在適合的地形上速度會提高；每個陣法的攻擊力、防禦力、弓箭攻擊力及弓箭防禦力還有計策效果都有所不同，因此要趕快學會所有的陣法，才能過關斬將，無所不利。

衝錐陣



◆適當兵種：騎軍
◆最佳地形：平原　◆弓箭攻擊力：中
◆攻擊力：強　◆弓箭防禦力：弱
◆防禦力：強　◆計謀效果：中

魚鱗陣



◆適當兵種：騎軍
◆最佳地形：平原　◆弓箭攻擊力：強
◆攻擊力：佳　◆弓箭防禦力：不佳
◆防禦力：中　◆計謀效果：弱

鶴翼陣



◆適當兵種：弓騎軍
◆最佳地形：平原　◆弓箭攻擊力：強
◆攻擊力：中　◆弓箭防禦力：不佳
◆防禦力：中　◆計謀效果：中

雁行陣



◆適當兵種：弓箭軍
◆最佳地形：平原　◆弓箭攻擊力：超強
◆攻擊力：弱　◆弓箭防禦力：佳
◆防禦力：不佳　◆計謀效果：中

箕軛陣



◆適當兵種：弓騎軍
◆最佳地形：平原　◆弓箭攻擊力：強
◆攻擊力：中　◆弓箭防禦力：超強
◆防禦力：中　◆計謀效果：中

一字陣



◆適當兵種：步軍
◆最佳地形：平原　◆弓箭攻擊力：中
◆攻擊力：佳　◆弓箭防禦力：弱
◆防禦力：弱　◆計謀效果：弱

虎尾陣



◆適當兵種：弓箭軍
◆最佳地形：山岳　◆弓箭攻擊力：強
◆攻擊力：佳　◆弓箭防禦力：佳
◆防禦力：強　◆計謀效果：弱

[illegible]

◆適當兵種：攻城軍
◆最佳地形：山岳　◆弓箭攻擊力：強
◆攻擊力：超強　◆弓箭防禦力：不佳
◆防禦力：中　◆計謀效果：不佳

長蛇陣



◆適當兵種：弓騎軍
◆最佳地形：山岳　◆弓箭攻擊力：不佳
◆攻擊力：不佳　◆弓箭防禦力：強
◆防禦力：強　◆計謀效果：強

[illegible]

◆適當兵種：水師軍
◆最佳地形：河川　◆弓箭攻擊力：不佳
◆攻擊力：中　◆弓箭防禦力：強
◆防禦力：超強　◆計謀效果：中

水龍陣



◆適當兵種：水師軍
◆最佳地形：河川　◆弓箭攻擊力：強
◆攻擊力：超強　◆弓箭防禦力：弱
◆防禦力：不佳　◆計謀效果：中

[illegible]

◆適當兵種：糧補軍
◆最佳地形：平原　◆弓箭攻擊力：弱
◆攻擊力：極弱　◆弓箭防禦力：超強
◆防禦力：強　◆計謀效果：弱

八卦陣



◆適當兵種：文謀軍
◆最佳地形：平原　◆弓箭攻擊力：中
◆攻擊力：佳　◆弓箭防禦力：超強
◆防禦力：超強　◆計謀效果：超強



古文明霸王傳

傳說的開始

故事發生在一個遙遠的國度克拉罕上，一處古老的封印之地傳出了妖異的低吟聲，這裡是位於西方文明邊境的荒僻之處，自從百年前的「魔人之亂」以來，這處封印之地早就為人所淡忘，直到…吸精王布雷克的出現！

自從東方最後一任的武神辭世後，整個東方世界陷入了群雄並起的戰國時代，為爭奪武神之名而戰鬥。然而力挫群雄統一東方世界的不是一幫一派的整體戰力，卻是一個無名無號的神秘男子。

武神的後裔於戰後被扶持登上皇位，神秘男子則自封護國大將軍，掌有實權，皇帝不過是個傀儡罷了。這一年，護國大將軍「提議」進攻西方，百官不敢違逆。然而在殿堂之上，個性黑白分明的校尉驃御直言不可，觸怒了大將軍，當夜，驃在友人相助下逃出宮城向西方小警…。

亮麗奪目的全新畫面

遊戲中的人物造型、怪物造型、操作介面、人物頭像與精彩的魔法效果都是全新繪製的精品，連地形地物都是由新的奇花異草所組成的，對於熟悉『超時空英雄傳說系列』的玩家們來說，可以再嘗試看看這種新風格的感覺。

遊戲中計有兩位男主角與十位女主角，每當小倆口在輕聲細語、打情罵俏時，每個主角喜怒哀樂的表情都是精心繪製的，讓您能生動地體會到主角間的情感，或是順水推舟地促成一對良緣佳偶。

您覺得用斧頭攻擊敵人時畫面上的小人還在拿劍是不是很奇怪？告訴大家一個好消息：這次戰場裡的人物會因為配備不同的武器而改變造型了！只要您的隊員手上拿槍，畫面上您就可以看到您的隊員用槍把敵人刺的哇哇叫，這表示連挨打的動作也有了！或者興致一來換把刀、斧也不錯，畫面上就會出現相對應的兵器，好好展現您那技冠群英的十八般武藝吧！



遊戲類型／戰略角色扮演
設計公司／宇峻科技
發行公司／宇峻科技
使用平台／DOS/WIN95

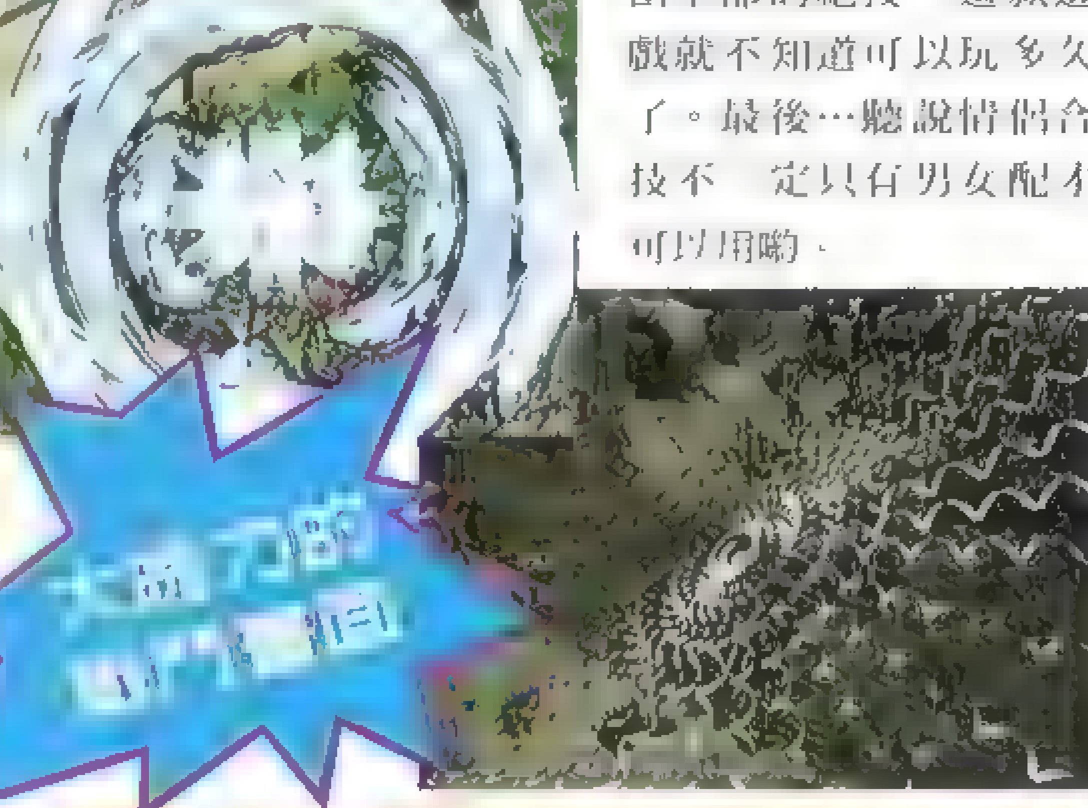
硬體需求／
● 機種 P-75以上
● 記憶體 32MB

『古文明霸王傳』是一款雙主線分支式多結局的戰略角色扮演遊戲，兩條主線故事息息相關，但幾乎不重覆，結局亦不相同。

被囚禁多年的吸血女魔黛瑞莎、風騷的劍俠花蝴蝶、死要錢的妖精梅菲麗、冷漠無情的女忍者高野森、藍天騎士團的團長海克莉絲、人鬼殊途的妖后菲菲、遊戲人間的魔術師梅琳、塞目銀弓鐵木蘭……。當這些天資特色各不相同的眾家美女碰上個性完全兩極化的雙胞布雷克時，會發生怎樣的故事呢？

遊戲中這次採用專長系統，例如法師、牧師、道士們懂得使用魔法制敵，騎士、劍士、忍者們也懂得槍法、劍術與忍術，通稱技擊。技擊包含的範圍很廣，連盜賊的偷術、弓弩手的箭術、特殊兵種的物理衝擊波等都列在其中，大可和魔法一較長短。更深一層的功夫稱之為奧義，與男女主角專用的個人絕技一樣，都是有著尋常招式難以匹敵的威力，一般兵種很難學到這些最強的絕技。

而這次的合技又更上一層樓了，不但劍術有聯手合擊的機會，槍術、斧術、各種魔法都有機會攜手合擊了！如果男女主角間情投意合、郎有情妹有意，有機會使出來的情侶合技也高達八招，光是想試出全部的絕技，這款遊戲就不知道可以玩多久了。最後…聽說情侶合技不一定只有男女配才可以用喲。



戰鬥系統

整個遊戲在設定上既然有東西文化的差異，可以想見在轉職系統上也會繼承相同的觀念，例如道士這個職業就是東方所特有，可以驅鬼除魔、丟丟金錢劍與唸些符咒，碰上僵屍精怪、妖魔鬼狐時真是威風八面；那如果碰上吸血鬼、巫妖這類外來文化呢？這就要靠西方世界的牧師或聖者來唸咒驅魔了，東方的人們雖然不怎麼怕西方的神靈妖魔，卻也不能殺神除魔，這種一物剋一物的關係在遊戲中也隨時可見。

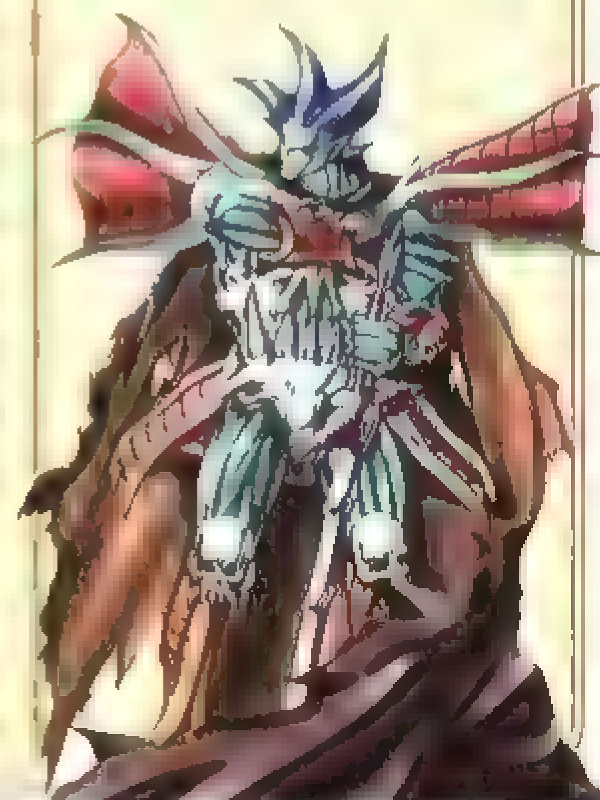
不幸的鬼怪受到東西兩方聯手欺凌，那豈不是沒有翻身的餘地了嗎？非也！這次遊戲中的怪物們也可以轉職了！小小哥布林在努力練功後可以轉職為哥布林王、狼人或蜥蜴人，那裡會怕尋常的戰士、法師呢？再努力一些便有望晉升到法老、暗黑騎士等傳說中的職業，就不怕笨人類的某勇者、龍騎兵了。



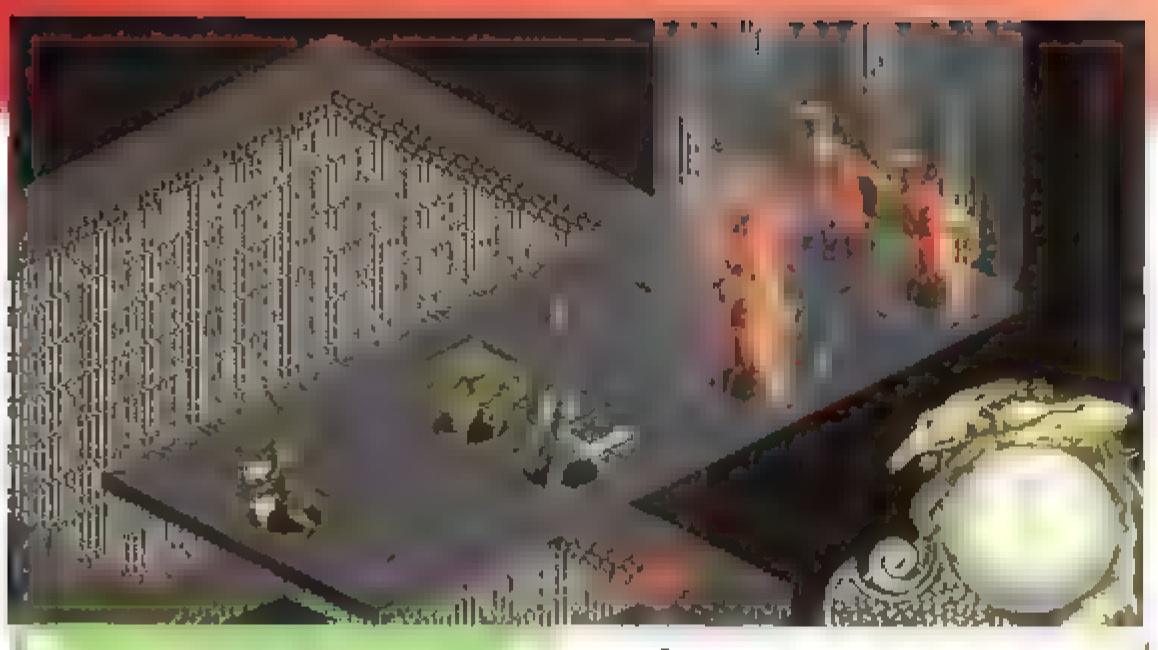
剛剛打完一仗，想找個地方休息與補充消耗品，意外地發現大城市果然樣樣俱全，不但武器、防具、藥材、旅社與神壇各店齊全，還有接任務打工的委託所與培養能力的競技場，如此一來窮兇惡極的練功狂與老是打不過電腦的新手們都可以滿足自己的需求，真是帥呆了！

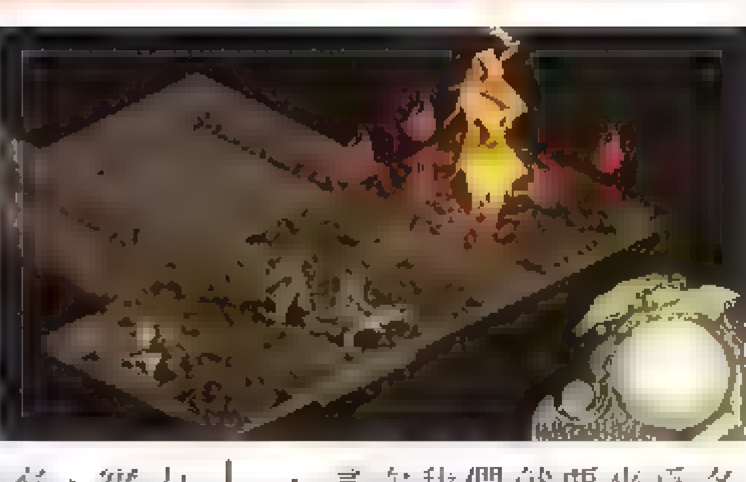
村莊內提供的任務主要以掃蕩怪獸、打擊盜賊為主，除了村民付出的賞金外，打敗盜賊後還可以得到不錯的報酬；但競技場的戰鬥就比出任務要來的兇，敵眾我寡、困難度高，偶爾在戰鬥後會得到上好的神兵利器或是良質鎧甲，對於旅途人有幫助。

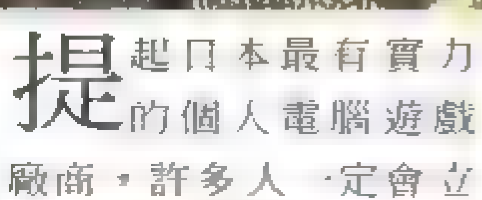
對於克拉斯有初步的瞭解了嗎？『古文明霸王傳』期待勇士們的到來!!



俠客遊 未來之書







提起日本最有實力的個人電腦遊戲廠商，許多人一定會立刻聯想到光榮這家以製作歷史策略遊戲聞名的公司，但是有些讀者大概並不熟悉還有另一家同樣以策略遊戲起家、實力與光榮處於伯仲之間的Artdink，事實上只要提到「A列車」系列，相信大家應該會有蠻深刻的印象，這次我們就要來為各位介紹該公司一款即將中文化的角色扮演遊戲"Lunatic Dawn～Passage of the book"「俠客遊～未來之書」。



神祈選中的人，一一出現在傳說的舞台上。

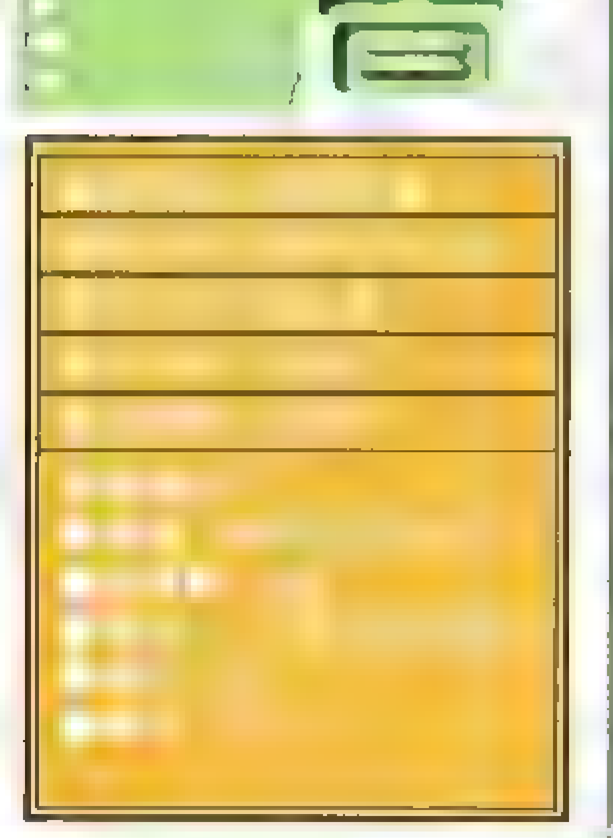


具相當程度水準的名作

「俠客遊」系列是一個十分有深度的遊戲，其精神非常傾向「魔法門」、「冰城傳奇」等美國早期著名大作，也由於它採用了高自由度的冒險舞臺架構，對許多向來習慣於單路線法則的RPG玩家而言，除了有不易掌握遊戲中心主題與目標的情況之外，攻略的難度也相形增高。因此為了讓玩家易於了解整個遊戲世界、以便迅速進入狀況，在此僅作簡略的解說。



首先要說明的是，這個遊戲的最終目的可以完全由玩家自己決定，玩者除了可組織隊伍前往各據點探險外，也可以朝著成為一國之君、世界首富，甚至天上的諸神等遠大的理想邁進，如果在自己這一代無法完成，也可以交由後人承續未完的使命。嚴格說起來，玩者想玩多久都行，日本甚至有不少長期探討這個遊戲的同好會成立，他們彼此交換心得發掘秘技，進而領悟出許多成長的道理，聽起來好像很不可思議吧！



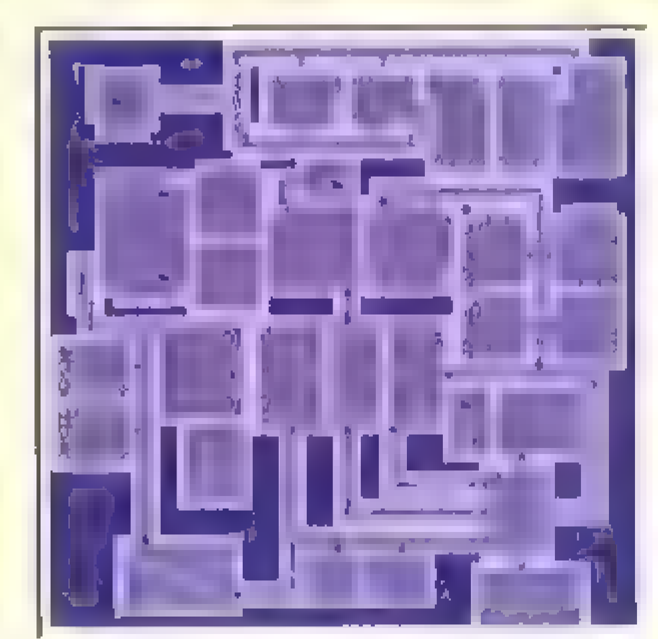
遊戲基本進行方式

剛開始接觸這遊戲的玩家，可以選擇和自己善惡屬性相近的女性隊員，因爲越早培養情感，越有機會提早成家育兒。雖然隊伍可以容納六人，但由於所得財貨都必須均分，因此剛開始只要兩人共同打拼，先在都城附近接案，等到有能力購買最簡陋的房宅時，再考慮向對方求婚，如果被拒絕了，就表示平時不懂得送禮關懷，那麼隊員捨你而去的機會就會很大。

在俠客遊的世界裡，最基本的賺錢方式，就是前往旅店接案，接案種類很多，例如委託購物、尋寶、鎮壓迷宮怪物、擔任護衛等屬於善的任務，還有走私、搶奪、暗殺、報仇等屬於惡的勾當。當玩者頻繁接洽這些工作的同時，該城鎮的善惡秩序狀態也跟著逐漸改變，最後導致大事件發生，而那就是改變玩者人生的分水嶺，玩者將來的目標也會逐漸明朗化。

在玩者冒險的旅途中，將會遇到許多特定的事件，例如每年的武道大會與劍技大賽，或是四年降臨世界的妖精王國，甚至當玩者在迷宮尋獲足以改變世界的物品時，還會有神的使者前來索取，如果拒絕神使的好意，日後將會遭到神使不斷的襲擾，據傳其體力値高達十萬多點，交戰時間可達兩小時，非使用特定物品不能擊退，除非玩者擅於逃離戰場。

諸如此類光怪陸離的事件，都會在旅程中陸續登場，而這就是遊戲最大的樂趣。因爲隱藏的事件與秘技實在不勝枚舉，尤其是特定物品的用途鮮爲人知，難怪日本玩家還得成立同好會，才能了解其中奧秘，也由此可見遊戲規模之龐大。私以爲這樣的遊戲，其摸索期的門檻似乎較高，除了因爲自由度高之外，一般玩家缺乏耐性的傾向，也不容易讓遊戲魅力彰顯。



地下城迷宮

主角屬性似乎還不錯哩！





回顧過去許多角色扮演名作，除了「創世紀」後系列以外，並未發現有任何遊戲像它這麼著重人際關係與道德善惡的演化。玩者除了必須照顧好隊員之外，還必須爲自己心儀的對象努力付出，方有機會成家立業，開創一片自己的天地。例如日常生活中是否記得隊員的生日，適時送上佳禮；與敵人對戰時，是否懂得替弱小同伴挨打，以爭取其高度的向心力；另外是否懂得接案牟利，爲夥伴創造財富等等，都是隊友人心向背的考量！

說得明白些，玩者的事業是必須由眾人共同努力架構的，而且絕非憑藉一己的力量就能達成，這個道理在現實生活中就頗難領悟了，更何況是在遊戲中。至於道德規範更是影響深遠，不論是劫殺巧取、懲奸伐惡，都會由於玩者行爲趨向的累積，改變世界善惡的均衡，當□力崩潰的到來，就是天神與惡魔交戰的時刻來臨，此時玩者善惡的屬性，將成爲世界走向的關鍵。趨勢絕非一天形成的，沒有日常累積的因子，又怎會造就人





環境？從這個學習的角度來看也好，站在娛樂的立場來看也好，「俠客遊～未來之書」是相當値得玩家一遊的。



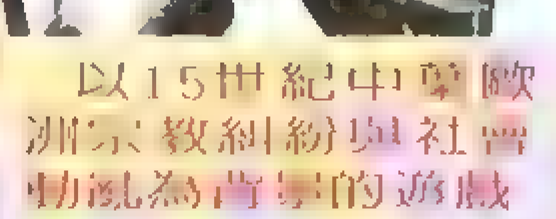


創世紀外傳 西風狂詩曲

15世紀中葉歐洲因宗教糾紛、社會動亂，人民對教會勢力過度膨脹而發出不滿之音，導致帝國開始壓迫百姓。此時英雄人物黑太子的出現，開啓了創世戰爭，最後黑太子得到『阿修羅魔劍』而打敗帝國軍，人民的生活又恢復已往平靜。

遊戲開始於創世戰爭30年後，創世戰爭勝利後，黑太子就失去蹤影，偽帝國由各領主分割統治，而新勢力主神教也趁機擴張版圖，逐漸併吞各領地，而領主們爲了增加自己的財富，更變本加厲壓榨農民，除去反抗自己的聲音，把反抗集團冠上魔鬼崇拜者的罪名。當時帝國唯一的主教「祭斯爾」也趁此展開了宗教審判，排除異己。




以15世紀中葉歐洲宗教糾紛與社會動亂為背景的遊戲

爲了對抗暴政，農民和反抗勢力結合，組成了『帝國革命軍』，展開另一場可歌可泣的創世紀戰爭…

登場人物介紹



希羅尼・班史頓

遊戲中的主角，19歲時因研究有關創世戰爭史的禁書，又被朋友出賣，而被判終身監禁，經過了13年監獄生活後，在革命軍梅迪西將軍的幫助下逃獄成功，為了得到『創世戰爭』英雄，黑暗太子留下的『阿修羅魔劍』，而前往暴風島，展開一連串的冒險之旅。

羅伯特・荻・梅迪西

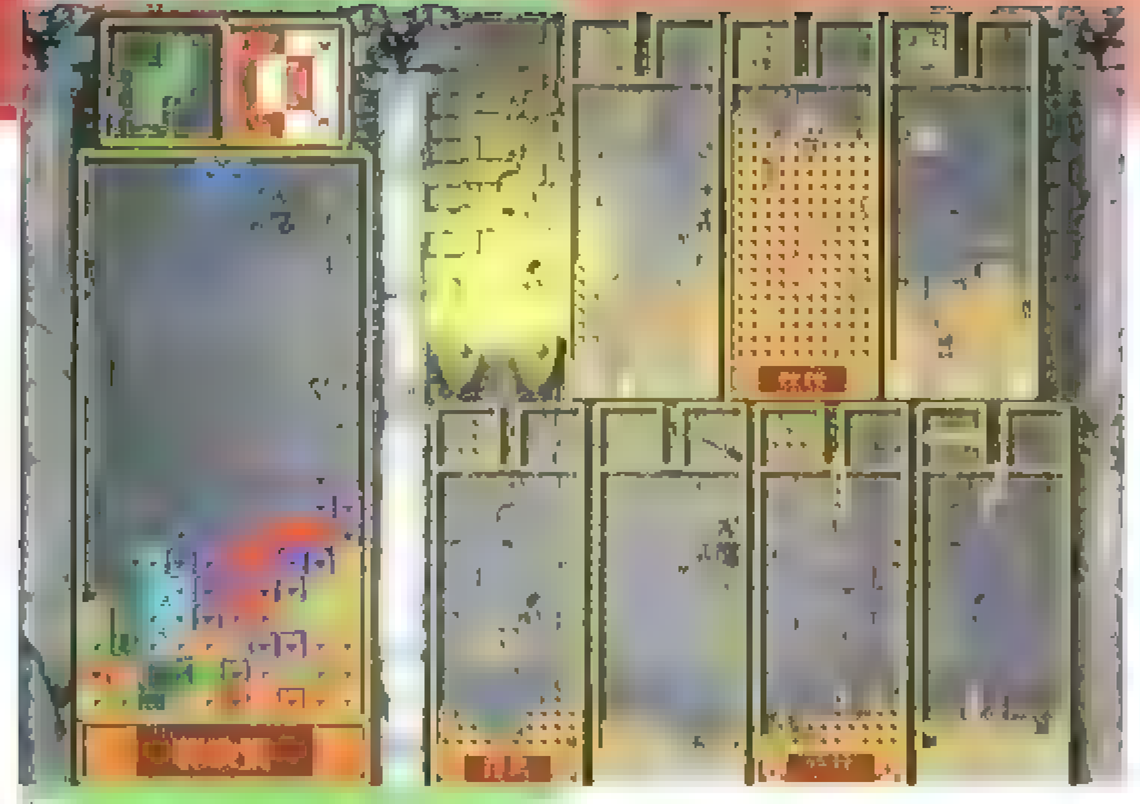
27歲，帝國革命軍之第二號人物，實際上是革命軍之指揮者，也是帝國正統劍法～卡斯特的徒弟，由精正統劍術，只使用長劍。

加娜・密羅妮比琪

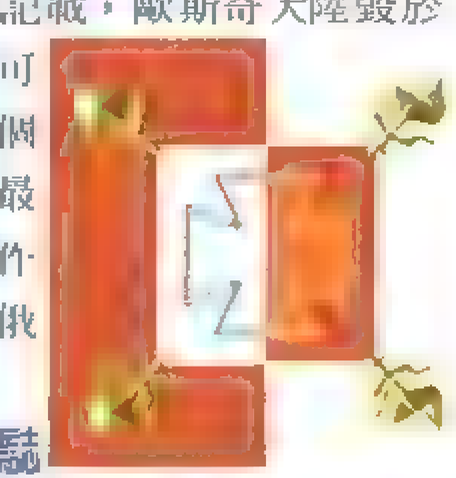
19歲，三年前全家族被領主看成魔鬼崇拜者，因而失去父母和弟弟，後被帝國革命軍『梅迪西』救出，而加入革命軍的行列。

遊戲類型／角色扮演
設計公司／Soft Max
發行公司／旭日亞
使用平台／WIN95
發行時間／七月中旬
硬體需求／
● 機種：P-75以上
● 記憶體：16MB
● 音效：[illegible]
● 模式：SV
● 操作：K/M


劇情長度宛如一本完整的小說，耐玩度極高，且根據玩家於遊戲中不同的抉擇，而會產生完全不同的結局。據說三片裝CD還是有史以來最龐大的中文即時RPG呢！
畫面採用640×480，65536色高解析畫面，3D模式的背景和細緻的畫面，相信能吸引所有玩家的眼光。在戰鬥模式方面，玩家須使用適當戰術才能獲勝，兼具鬥智與鬥力的趣味，但遊戲難度適中，玩家大可不必過於擔心。在魔法的使用上，共有水系魔法、冰系魔法、電系魔法、黑暗魔法、補助魔法、恢復魔法、各種新型魔法可供玩家運用，可依敵人屬性使用，還有華麗的效果動畫喔！
各種屬性不同，
華麗的魔法效果
獅頭船長
55



相對於人盡皆知的古大陸『亞特蘭提斯』，另一個更為神秘的世界～『歐斯奇大陸』，一直不為人知。根據西方文明曆的記載，歐斯奇大陸毀於一次大地震，其詳情已不可考，如今，光譜資訊以這個古大陸為主題，結合時下最流行的網路連線系統，製作了一款可同時八人連線的俄羅斯遊戲。



歐斯奇大陸上歐凱家族的皇家標誌



俄羅斯

的 救 援 功 能

傳統的俄羅斯遊戲是一個人對著螢幕，看著方塊掉下來並即時決定其位置以期順利地消去方塊，這個遊戲有著同樣的規則卻更豐富的變化，首先，令人訝異的是它的八人連線，可以讓更多的人同時展開對戰，不論是二對六或是四對四都隨您高興。讓我們先來了解一下這款俄羅斯遊戲的特點，首先是攻擊與救援鍵的設計，當你按下攻擊鍵時，對手上方會出現一支寶劍，他會接受到你所消去的方塊，消去的方塊越多，對手所遭遇到的麻煩（方塊）也就越多，然而當你正在痛擊對手的同時，不要忘了給予同伴適時的關愛眼神，尤其當你發現螢幕上出現對了呼救的訊息時，要趕緊按下救援鍵，那麼同伴上方會出現一個救援箭，此時你所消去的方塊數會同樣地援助在同伴身上（消去多少方塊同伴就消多少），此時就要靠您來拯救他了，消去方塊越多，同伴得到的援助也就越多；。另外還有寶物的設計，不僅大大加強了遊戲的刺激性，甚至往往還能因此扭轉乾坤反敗為勝。



…戲可八人連線對…

成王敗寇情何以堪





具人性特質人工智慧

本遊戲的冒險故事發生在一個名為歐斯奇的大陸上，在這個故事裡，一個失勢的貴族皮亞斯為奪取王位組織了一支軍隊，這個軍隊無惡不作因而被稱為魔王軍，魔王軍四處打家劫舍，並且將玩家所扮演的勇者（凱斯）之妻咪咪抓走，凱斯為了救回咪咪，協同兩名好友羅馬及海克展開和魔王軍間的對決，您能夠在悠揚的樂聲中順利的救回愛妻咪咪嗎？

本遊戲的程式設計師根據每個人物在故事中的性格，為每個人物精心設計了獨特的攻擊與救援方式，為了能順利地救出凱斯的妻子，也為了能在網路上擊敗眾家高手，建議您不妨先到『練習賽模式』去會會咪咪等人；『練習賽模式』顧名思義便是實力養成區，在這裡玩家可以加入魔王皮亞斯的陣營，去對抗勇士凱斯及他的夥伴或是同時對抗七個大魔王體驗瞬間被毀滅的快感（如果你是俄羅斯方塊的初學者，那你真該和輸了半天方塊還不知道該擺哪邊的哈林，以及慢吞吞的咪咪碰個面切磋一下）。這個遊戲設計了數種人性化特質的電腦AI，將每一位人物塑造出獨特的個性與風格，像是優柔寡斷的康康、豪氣干雲的朴魯斯、溫柔小心的咪咪、以及超強無敵的皮亞斯，各種類型的對手有各式各樣的攻擊與救援方式，當你覺得電腦已非對手時，也就是該到網路上會一會各路高手的時候了。

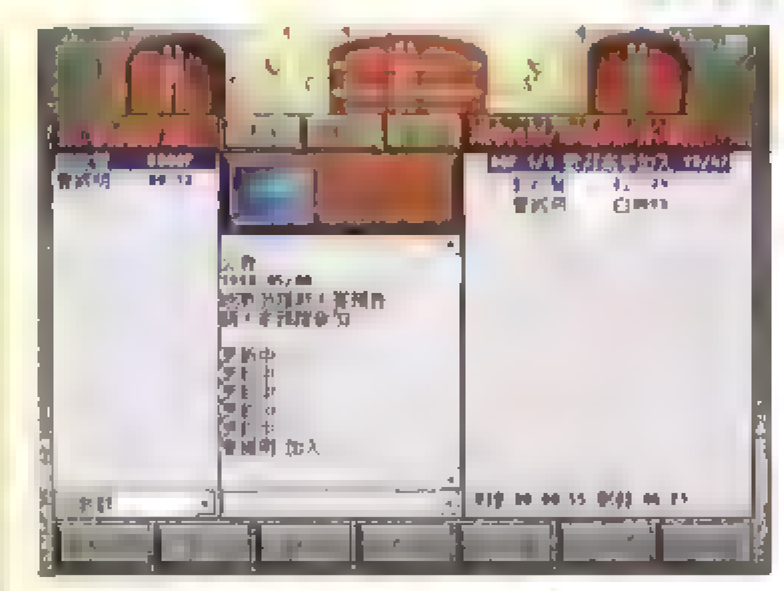




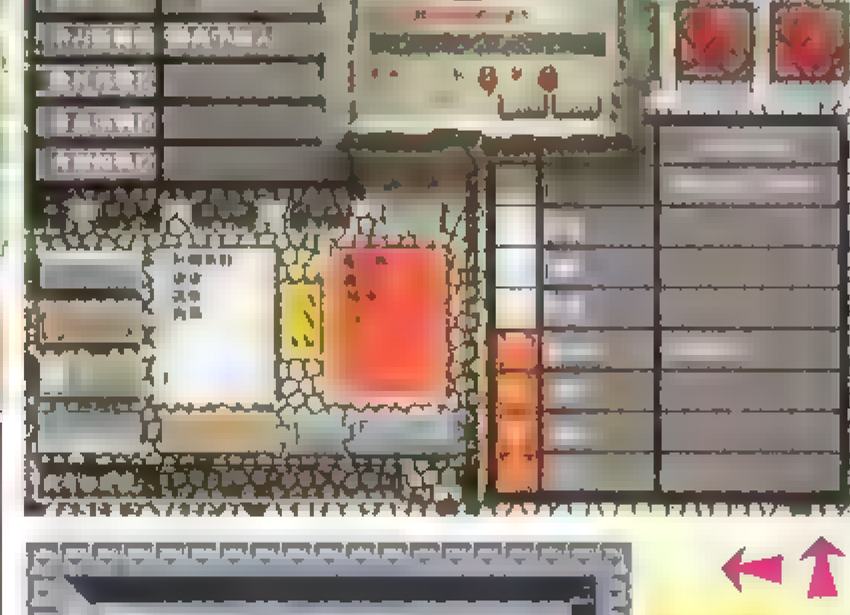
碑文上的是歐斯奇大陸上的部份記事

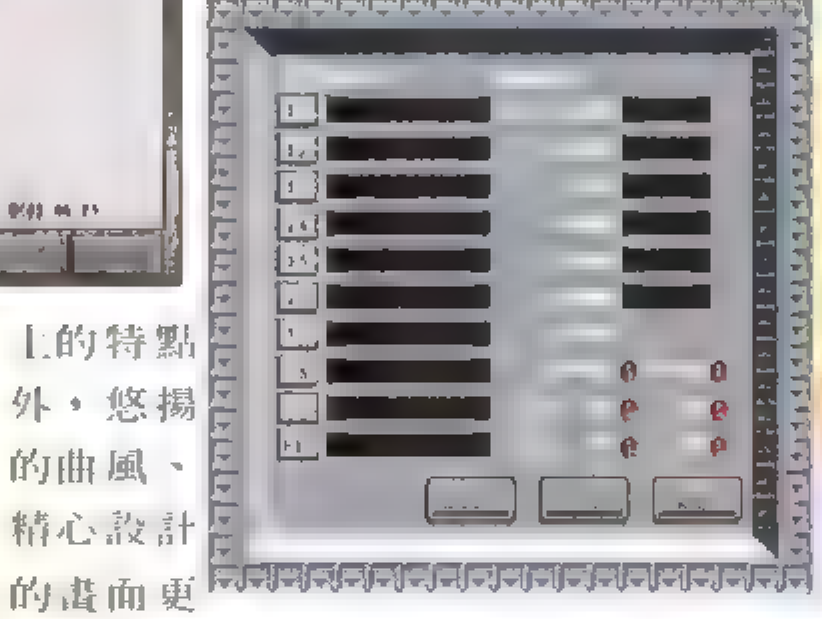


光譜資訊為了服務玩家，特地為網戰俄羅斯遊戲建立了一個即時遊戲專屬的伺服器（NETRIS），只要擁有這款遊戲就可以連接到這個專屬的伺服器，來場網路連線大會串，當你連上這個伺服器進入戰雲密佈的網戰俄羅斯世界時，每一位玩家剛開始皆擁有一千分的基本分，每場戰役視對手強弱而有不同的給分標準；當你遇上分數高出你甚多的對手時，先別因對手的強大實力而卻步，反而要竊喜一番，因為，分數差越大得失分也就越多，此時正是你藉機撈進大量分數衝上排行榜的時候，還等什麼？快快接下戰帖吧！



俄羅斯遊戲除了以上的特點外，悠揚的曲風、精心設計的畫面更是令人印象深刻，有興趣加入這個風起雲湧的戰國世界嗎？相信你一定能在激烈的爭戰中脫穎而出，進而登上排行榜成為新一代的霸主。





區域網路連線的選單畫面

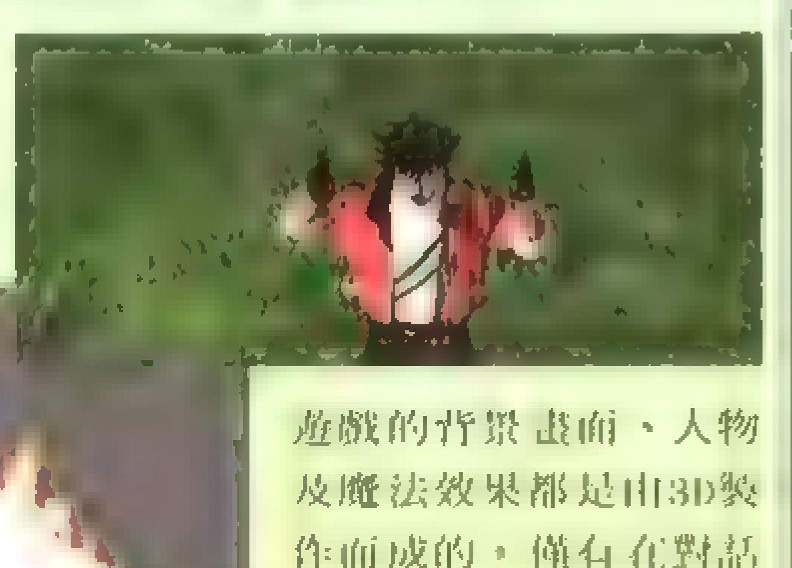




優秀的人工智慧、講究戰術的畫面設計

『魔龍戰記』是屬於策略角色扮演類的遊戲，在電腦的人工智慧上下了相當大的工夫，因這類型的遊戲較著重於戰術的領域，所以如果敵人的動向太容易讓人猜測到的話，就會變得不太好玩了，故本遊戲在設定人工智慧時，特別強調的是「充實自己的角色」，並考慮每個人物的習慣和個性，而設定不同的人工智慧；人物還分成善於戰鬥與善用使用魔法這兩種。一樣的魔法由不同的人所使用時，將表現出完全不一樣的效果，不只是使用的魔法不一樣而已，最起碼在玩者戰鬥的時候，還能帶給玩者運用戰術的樂趣。

『魔龍戰記』中的遊戲畫面與65536色的遊戲幾乎沒有差別，所有遊戲的背景畫面、人物及魔法效果都是由3D製作而成的，僅有在對話的部分，使用2D處理。

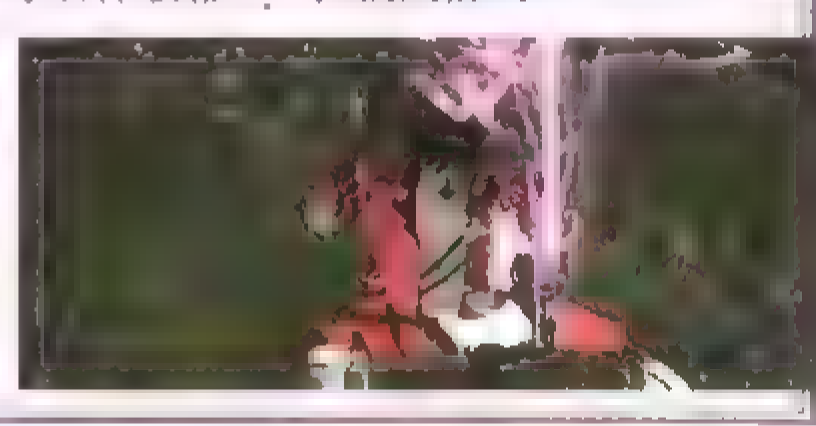


人物個性分明、操控方式簡便

在本遊戲中出現的200多名人物，無論是主角、配角、敵人、甚至於怪物都是很有個性的，所有動作皆以3D光影來處理，能表現出多樣化的動作招式，而怪物也有2種以上的攻擊模式，其動作也經過細心的製作。而人物對話時，臉上的表情也相當傳神，完全依照對話的內容，表現出多樣的變化，相當逼真生動。

在操控設計上，遊戲細心製作簡化的操作程序，而且具有自動裝備功能，能從「攻擊形」與「防禦形」中，選出自認為最強的裝備，每個人物最多可攜帶6個裝備，當然也可以什麼都不帶，只要選擇任一項目，就會有數值的變化及相關項目的說明。

遊戲除了支援一般的滑鼠及鍵盤，也可支援搖桿；另外，界面、選擇裝備也可由設定的熱鍵（Hot key）支援，畫面移動十分流暢，可說都是為了便於玩者操控而設計的。









以透視法製作的地圖

在幻想世界中登場的人物



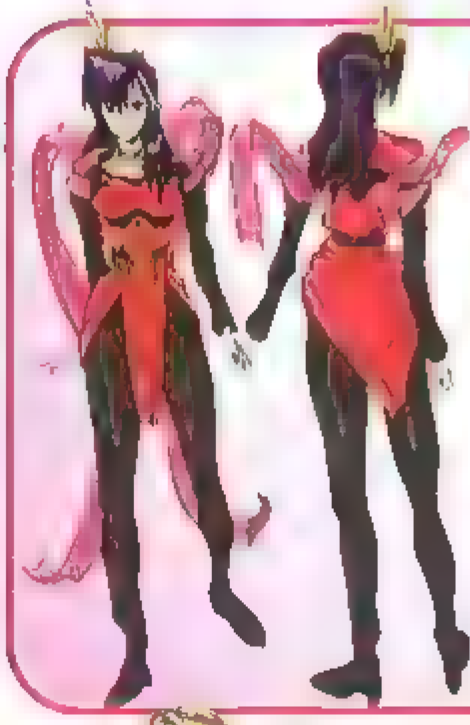
凱爾(Kail)

遊戲中的男主角，17歲，石頭精靈貝利兒父親帕力士，叫他從另一個世界來『哈摩尼亞』的，剛開始不太習慣陌生的世界，老添給朋友麻煩，常跟崔西意見不合。使用的武器是劍跟刀，有幾種與崔西共用 的武器；具領導力，也懂一點魔法，還能使用一些不知道從哪裡學來的魔法。



俄斯(Earth)

21歲的流浪詩人，在『哈摩尼亞』浪跡四處，將所見所聞譜成歌，因為連自己都厭惡流浪，所以他的歌曲，大都傾向憂鬱，擅常的是魔法，以水魔法、地魔法為主。



崔西(Tracy)

女主角，也是17歲，在火宮殿當帕力士的禁衛隊隊長，被奉命帶凱爾到火宮殿，個性活潑好強，在她一路上帶著凱爾到火宮殿時，總是把凱爾當成「無可救藥的笨蛋」。善用弓，跟凱爾共用劍，還會使用火魔法與黑暗魔法。



艾迪(Edie)

樂觀但有點不負責任的科學家，平常雖著軍服，有點像好鬥之徒，其實他只是希望讓人類有更好的生活品質而已；他是『哈摩尼亞』最早發明炸彈的科學家。艾迪使用的武器是槍，跟其他武器比較起來，打擊範圍寬是它的特徵，而且炸彈是他專用的武器，也可以跟亞倫一起使用光系列的魔法。

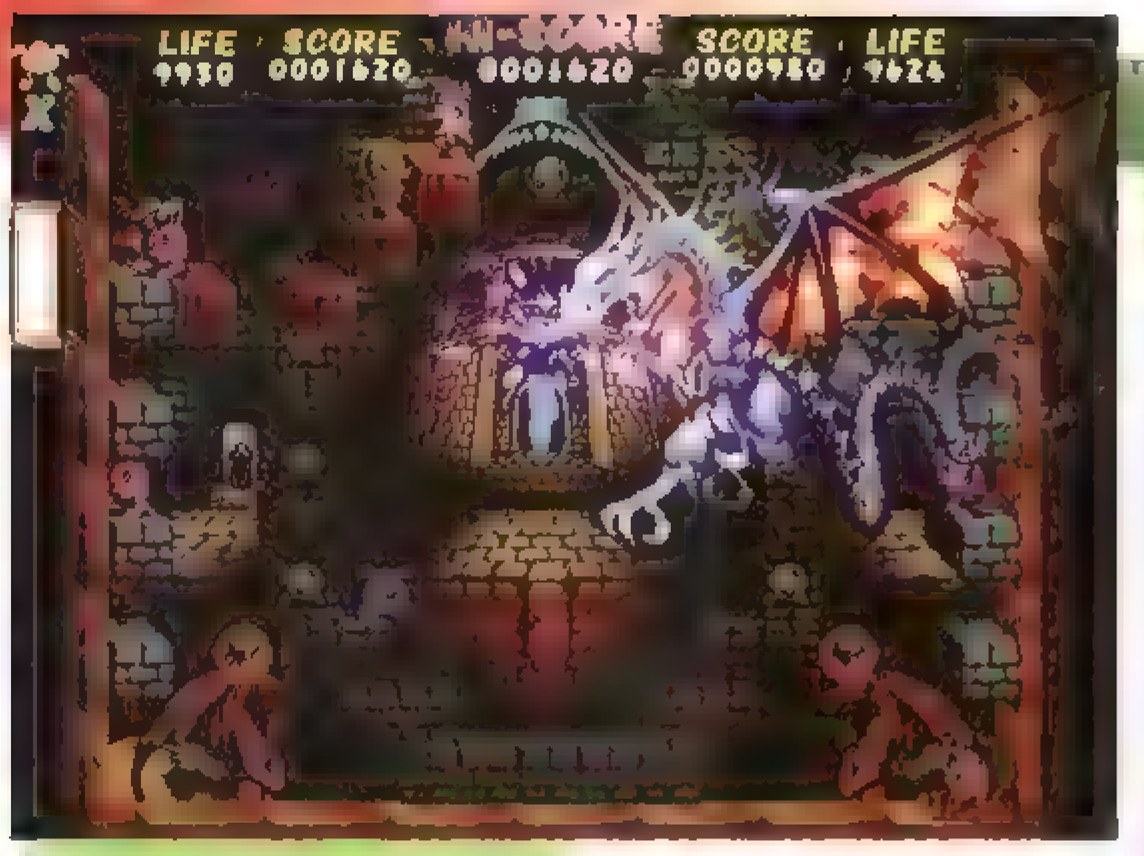


亞倫(Ellen)

在「吉諾」村，幫爸爸活特曼醫生做事的乖女孩，對藥草與藥物很有研究，一個人單獨去開力(龍)所居住的洞穴時，被開力抓走，沒想到因禍得福而認識了艾迪，跟艾迪 起使用光魔法。



在「凱利城」附近的礦場工作，卻不喜歡別人叫他「礦工」，希望叫他「好礦工」，因為很壯碩，所以當村子處於危險的時候，他都能出面解決，但與崔西不合，每次都會吵架。





恰哥與肥佬



『恰哥與肥佬』這個遊戲主要的目地十分簡單，就是用盡一切的手段去取得畫面上的『時空之鑰』，來開啓『時空之門』以便過關。你可以在敵人密不通風的包圍下用盡一切的動作，左閃、右躲、前滾、後翻、攻擊等等來脫出重圍，搶得『時空之鑰』前往下一關，你也可以善用畫面上看到的所有寶物來通過重重難關…。其實，總歸一句，只要你能夠取得『時空之鑰』再前往『時空之門』，便能過關；而這之間的過程，高興你怎麼玩就怎麼玩！

如果玩家被敵人層層圍攻幾近無法生存時，有一種叫作「召喚徽章」的寶物記得使用喔！當你使用這個霹靂無敵的最強寶物時，畫面上會立刻飛出超人號的召喚獸將所有敵人掃個光哦！

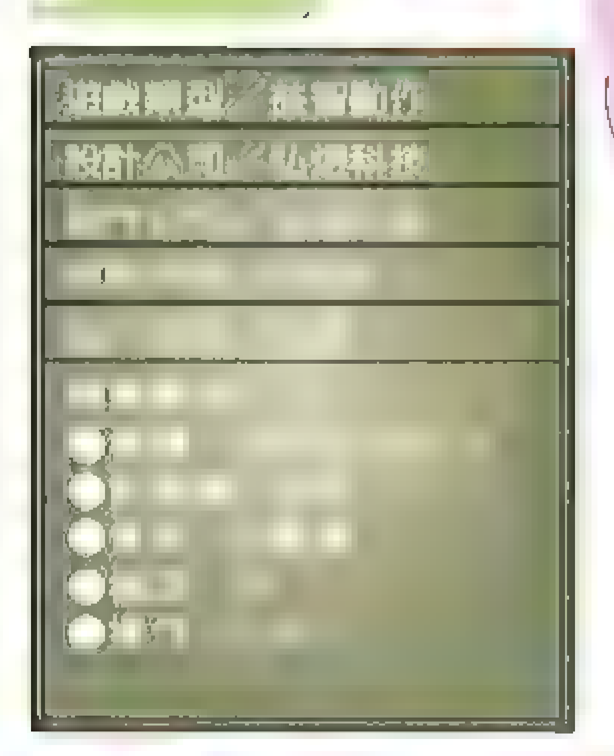
炫麗的霓虹特效令人目不暇給

這個遊戲最重要的地方除了好不好玩之外，「操作介面」也是相當重要的。而為了方便玩家們上手，『恰哥與肥佬』可是完全支援搖桿與鍵盤操作的。另外，『恰哥與肥佬』這套遊戲除了理所當然可兩人同時合作進行遊戲外，還可以「連線對戰」喔！酷吧！玩家們可以藉著網際網路、數據機、或直接電纜線和區域網路來和各地的玩家進行連線對戰。在『恰哥與肥佬』中，共提供了 個逗趣的角色給玩家選擇。其中，有充滿正義感的熱血男「恰哥」，也有舉止怪異、一臉怪叔叔模樣的「肥佬」，還有可愛大方，充滿動感的女孩「蕾米」可以操控。

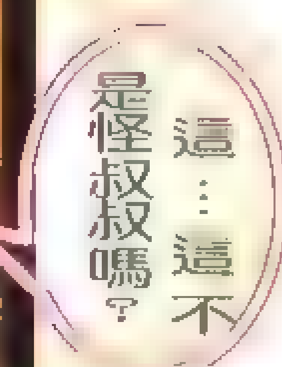
遊戲中共有六大關卡可供玩家試試身手，而每大關裏頭又包含了十個關卡，再加上數十個益智有趣的加分關卡，豐富再豐富的『恰哥與肥佬』肯定會讓玩家愛不釋手。除此之外，還要送您地圖編輯器，激發您天馬行空的想像力，創造出個人專屬的遊戲關卡，再邀集各路英雄好漢前來對戰，讓大家敗倒在你所佈下的迷魂陣中！

「沒關係，你可以再近一點」～細緻的遊戲畫面



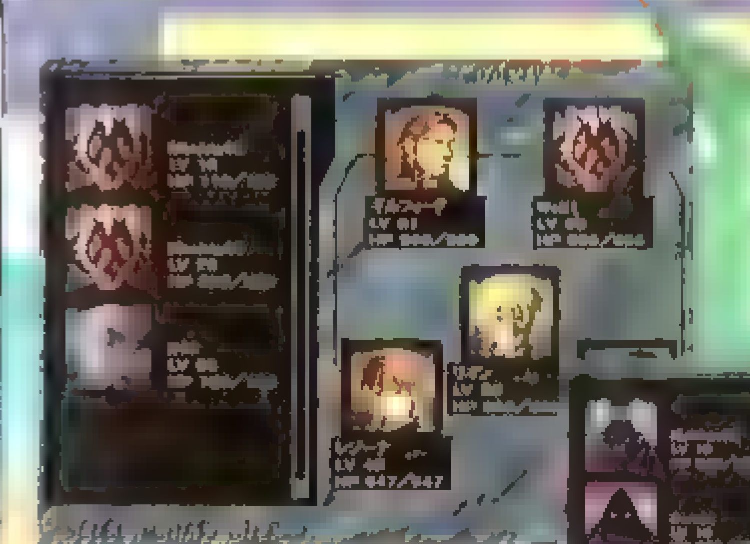






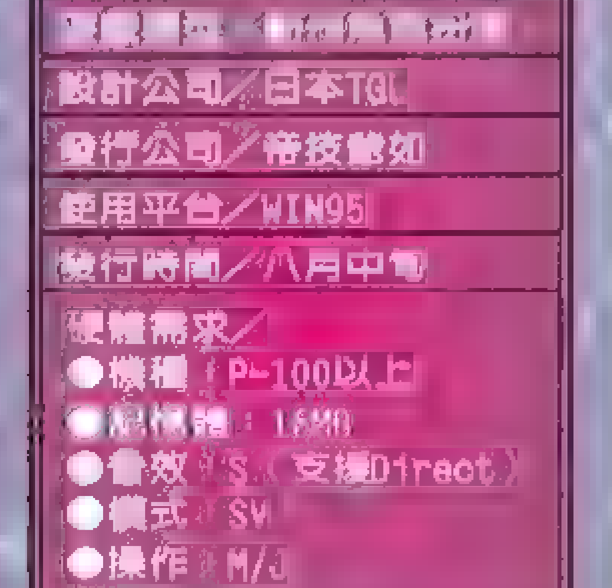
這…這不是怪叔叔嗎？









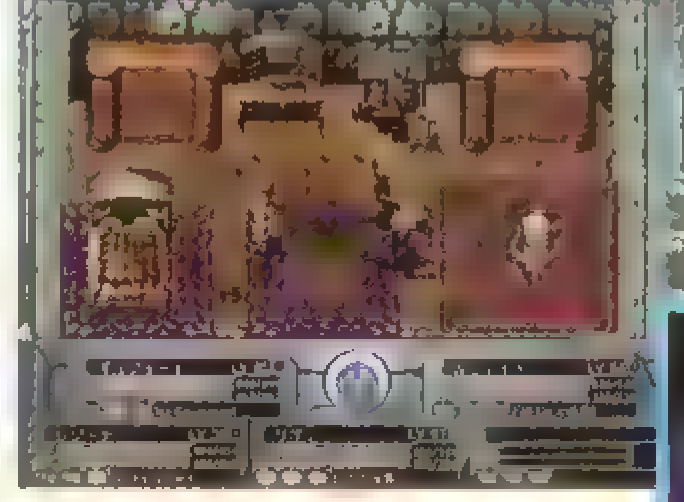


歡迎來到TGL極致的地底探險世界！以「神奇傳說」、「古大陸物語」等可愛RPG系列著名的日本TGL公司，此次發表了全新的動作RPG作品～「深入地心」，即將讓玩家們享受前所未有的RPG體驗。在幅員廣大的冒險領域中，玩家們可以率領著多樣化、完全自由的隊員組合，體驗各式各樣豐富的精彩劇情…。不用懷疑，在這「深入地心」的奇幻天地中，你只有一種感覺～那就是「驚奇」！

或許在玩家以往的2D、3D地下城探險體驗中，常常會面對無可計數的眾多怪物阻撓，讓你在深入地下迷宮數層、筋疲力竭之餘，卻只能望著近在眼前的各式寶物興嘆、含恨撤退；要不更糟糕的、就是突如其來的中頭目對決，讓尚未完全準備好的冒險隊伍，在瞬間個個成為妖魔們的點心……。但這些惱人的地底夢魘，在「深入地心」裏，將以全新的冒險系統讓您耳目一新，準備顛覆玩家們對地下城探險的刻板印象！

在「深入地心～EMBRACE」的眾多嶄新創意之中，最最特別也是最重要的，就是所謂的「魔石系統」。在這地底的冒險世界裏，除了金錢之外，更可收集其價十倍（一石可換十金）、蘊含魔力的「魔石」。除了可拿來換錢買武器防具之外，還有諸如以下的神奇妙用：一、將殺死的怪物對手們（包含中頭目角色）復活並納為NPC冒險同伴，一起並肩作戰；二、可使用魔石在任何地下迷宮的任何地點，建立能休息、恢復體力、自由移動傳送、還能擺上豪華內裝的戰鬥據點！

整個「深入地心」遊戲的操作界面也是精心設計的成果，只要一隻滑鼠就可帶隊走遍天下；配合AI自動戰鬥系統，在面對四面八方湧來的怪物時也不會手忙腳亂；還有配合自動地圖的簡易移動系統，讓玩家在廣大的迷宮裏也不會迷失方向，加上前述的魔石系統等種種的嶄新設計之下，相信「深入地心」絕對能帶給您前所未有的全新冒險感受！


▲魔石的好處多多，這便是其中之一


遊戲的主角～聖晶



大運動會

目前國內青少年，普遍來說多少都有運動量不足的現象，『大運動會』這套遊戲是國內率先以「運動」為主題的多媒體遊戲。透過遊戲主角～明理這位可愛的少女，讓玩家在遊戲中，不知不覺地激發出對運動的熱愛，進而達到身體力行、鍛鍊強健體魄的目的。提倡日常運動風氣，也可說是這套遊戲發行的目的喔！

西曆4998年，在這個遙遠的未來世界，人類的文明到達了頂點。人類的熱情，已經到了無止盡的地步，藉由科技的力量，活動範圍延伸到太陽系的所有行星。當機械化更加進步的同時，社會上孕育了強化人體、回歸人性的運動。這個運動轉眼間傳遍各地，人們燃燒起熱情，意圖鍛鍊出凌駕人體極限的肉體。以進化為目標的人們，在各行星建造了超巨型太空站，也就是所謂的「大學衛星」，作為肩負下一代重任少女們的教育機構。

在那裡聚集著從母星挑選而來的優秀青年。有的人發現了新理論，有的人從事技術的革新。他們不斷地鍛鍊身體，為了人類的未來，日夜磨練著自己。這時候的人們，將一年一次充分發揮熱情的日子稱之為「大運動會」。在大會上所舉行的競賽，每樣都可以說是遠超過一般常識的範圍，如：格鬥競技、100米賽跑、場內競賽…等。參賽者互相激烈競爭，為的就是挑戰肉體的極限，進而在比賽中獲得榮譽，贏得全人類的掌聲。

『大運動會』這套遊戲的進行，主要分為「養成」和「競技」兩部分。玩家必須擔任明理這位少女的指導教官，培育她成為優秀的運動選手！「養成」部分可是遊戲的主要內容，針對體力、意志力、腕力、腳力等，進行體能訓練，日課包含：跑步、伏地挺身、游泳、舉重訓練、舉啞鈴、體操等。而「競技」部分則是指遊戲最後，專為「大學衛星」舉行的入學測驗，如果獲勝就能看到結尾動畫。

遊戲畫面以溫馨的動畫為主，絕不含暴力血腥，遊戲的進行還搭配全程語音播放。簡而言之，『大運動會』以節奏明快、輕鬆有趣為賣點！許許多多有趣的小事件，絕對是您所料想不到的，就讓我們一起進入『大運動會』的世界吧！


設計公司／日本TGL
發行公司／帝技資訊
使用平台／WIN95
發行時間／八月下旬
●機種：P-100以上







魔幻天下

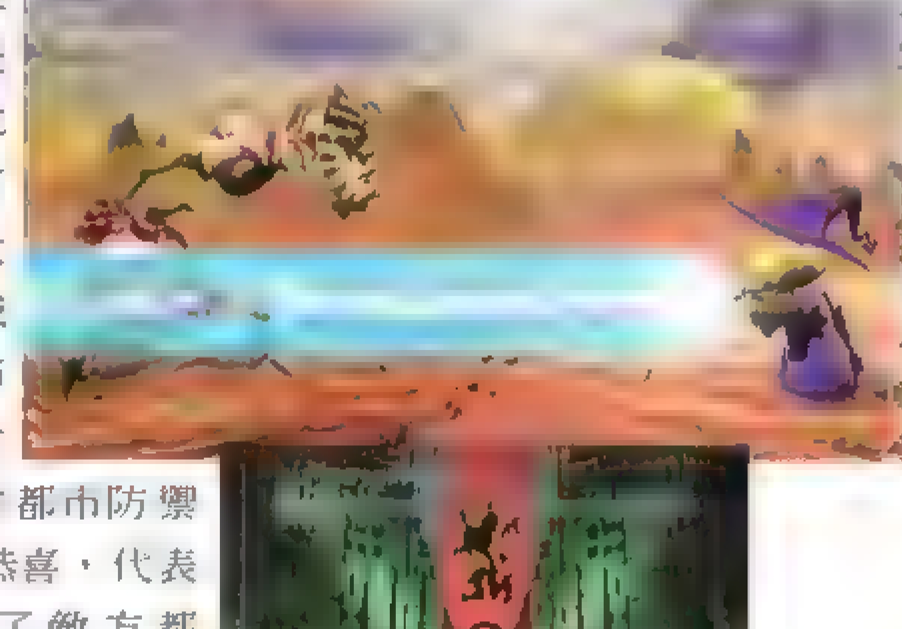
『魔幻天下』的基本玩法，跟其他現有的桌上型遊戲幾乎相同，是以擲骰子移動爲基本條件，這使初學者相當容易上手，而對於高手級玩家而言，則可以很快地融入嶄新的遊戲規則之中。雖說擲骰子移動是一切的基礎，但是也有可以指定移動地點或是強制停留的作弊道具。

使用的戰鬥角色，共分成四大種族～怪獸、異魔、超人和人類四族。四門種族各有其優點和缺點，舉例來說，初期攻擊力最高的是獸族，智商最高的是異魔，人類的各種能力都很平均，防禦力最高的則屬超人。當然，玩家們可以依照自己的喜好選擇扮演的種族。負責戰鬥的小兵兵們會因爲戰鬥相當有而升級，有些角色雖然在初期能力不高，但在升級之後，卻能成爲戰鬥主力。所以，如何培養一支堅強的戰鬥隊伍，也是戰略的重點之一！

在了解屬將們的特性之後，接下來就要準備戰鬥了。遊戲一開始，玩家身上會有一些屬將；當然，散落在地圖各個角落的自己的都市內，也會有屬將駐紮在裡面。當玩家過境敵方都市時，便會展開戰鬥！

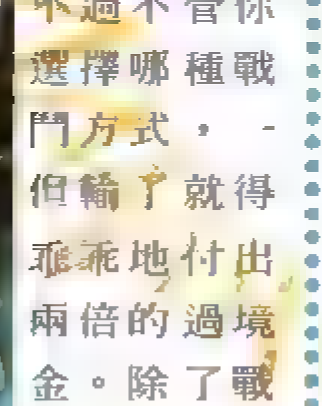


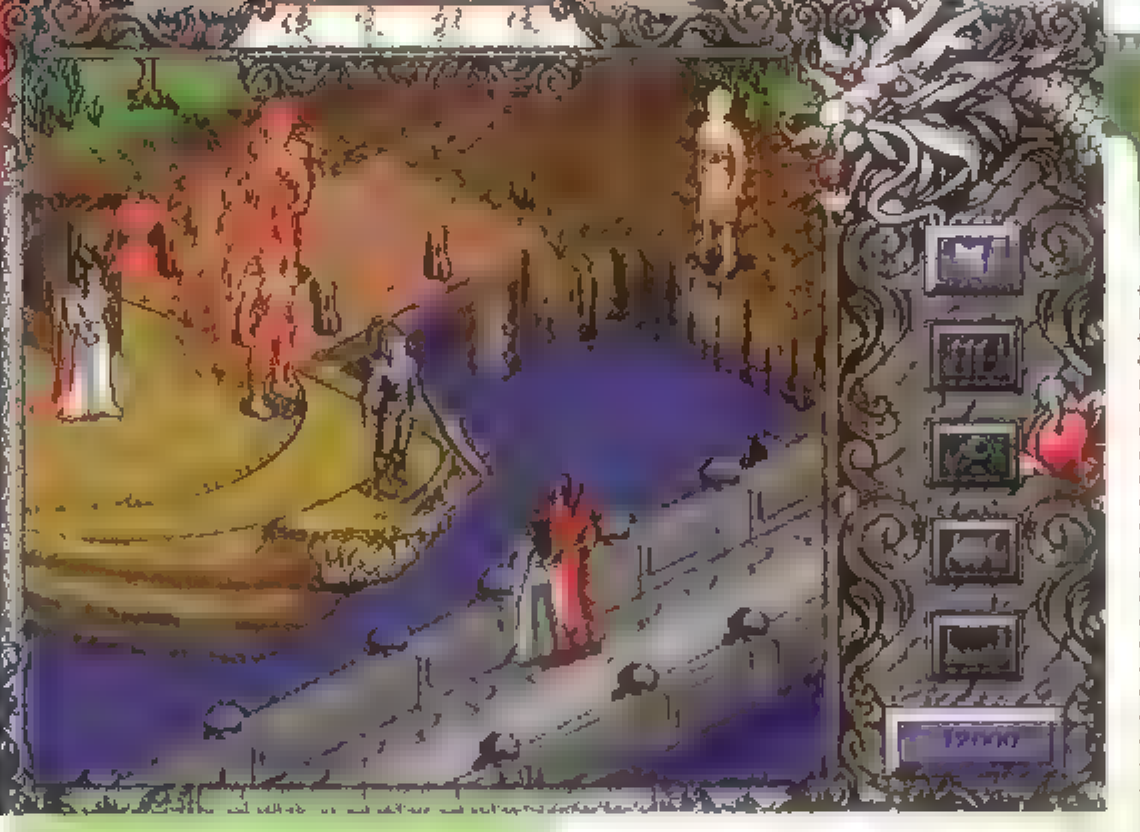
戰鬥共分爲『單挑』、『攻城』和『攏絡』三種方式。顧名思義，單挑就是男子漢一對一的對決，體力損耗較多，但是相對得到的經驗值也比較高；接下來是攻城，攻城就是一次最多可派出五人的大混戰，在攻城時，敵方都市的防禦值也會跟著下降，當都市防禦值等於0時，恭喜，代表你已經佔領了敵方都市；最後是攏絡，不同於另外兩種戰法，攏絡的輸贏取決於智力的高低，如果攏絡成功，便可以得到敵方的屬將！不過不管你選擇哪種戰鬥方式，一但輸了就得乖乖地付出兩倍的過境金。除了戰鬥之外，都市的建設也是遊戲的重點。每個城市共設有市長、副市長各一名，駐城屬將三名，如果市長的智力高，城市的金錢和人口就能迅速地發展，副市長則控制著城內屬將的成長速度，當然，市內屬將越多，被攻打時獲勝的機會也越高。



另外，每個城市都能加蓋附屬建築，以提昇城市的能力。舉例來說，醫護站可以回復駐城屬將的體力；市立銀行可以增加都市的稅收；戰鬥學院能增加市長的智力；操兵台則能有效提昇屬將經驗。附帶一提，不管是主建築或是附屬建築，也都會因爲人口或金錢的增加而升級。









故事中的主角～李西環的小兒子李若水，從小聰敏過人、過目不忘，雖然沒有其大哥的武藝與二哥的沈穩，但卻愛打抱不平、四處旅遊廣交朋友、敢作敢當、不畏艱難的態度，卻非其大哥、二哥所能相提並論的。

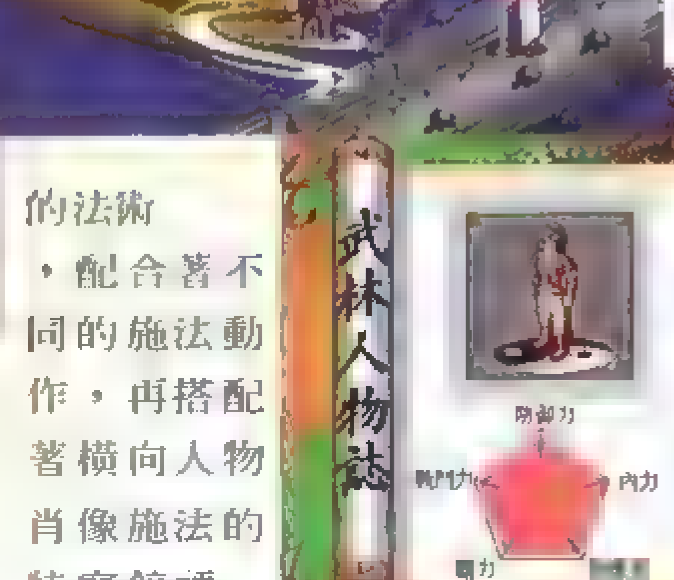
此時的武林之中，除了十大門派所推選出的盟主可掌握武林之外，另有控制武林中黑暗面的勢力者～天下幫與惡水派；其中又以天下幫實力最為雄厚，江湖上還流傳著一句話：寧惹閻王，也不願得罪天下幫，由此便可了解天下幫的影響力。但這一次李若水，竟然同時得罪了天下幫與惡水派，掀起了一場武林大風暴，而改變了他的一生！

遊戲的戰鬥畫面

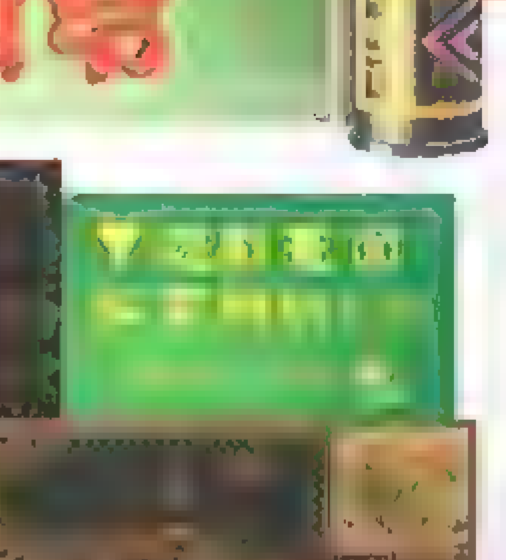
『俠客新傳』採用45度斜角真實比例繪製，所有的畫面表現，強烈地呈現出中國古典風味，場景的變化也極為豐富，重複率很低，同時兼顧質和量的平衡點，滿足玩家們的要求。而在人物繪製方面，是利用NPC動畫系統繪製，讓人物除了行走之外，還增加多樣化的動作（如低頭、嘆氣、搖擺、蹲下等），使每個NPC看起來都特別生動活潑，完全呈現真人模式，不再像以往只會呆呆地走來走去。在戰鬥方面，除了也是採用45度斜角繪製外，再配合上45度斜角的平台和加大的戰鬥場景（640×720），來表現出大畫面的戰鬥效果，還設計了數十組全螢幕的法術，配合著不同的施法動作，再搭配著橫向人物肖像施法的特寫鏡頭，引爆超強迫力的真實戰鬥感受。

所有畫面均採用45度斜角真實比例繪製

遊戲中各種有用的道具是利用配製提煉的方式產生，武器也是隨著每次的鍛冶而提升等級，增加攻擊力，玩家們不會再為找不到商店或缺錢而失望嘆息。另外為增加遊戲的可玩性，隨著劇情的進行，共有十數人可加入我方陣容，讓玩家有更多的操控選擇。還有就是在遊戲中特別設計的『武林人物誌』，當玩家每遇到一個新出現的人物時，就可在武林人物誌中看到他們的背景和一些基本數值，以加強玩家的印象。















三國風雲之風雲變色

WIN95資料片

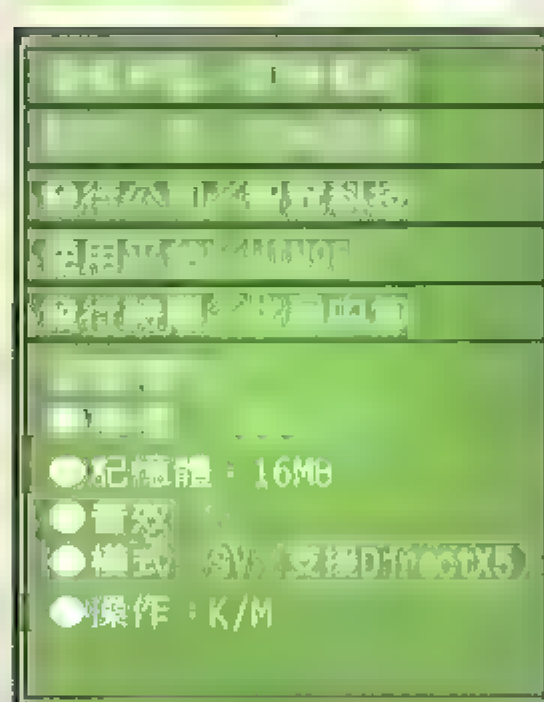
這是一款以三國時代為歷史背景的『即時戰略』型態遊戲，在資料片裏，玩家可以扮演曹操、孫權或者大家所熟悉的劉備進行故事模式；也可以挑選歷史上有名的幾場戰役，如『赤壁之戰』、『官渡之戰』，扮演其中的君主：馬騰、袁紹、呂布、甚至如陶謙、劉璋等太守，都可以由您親自指揮作戰，舉凡大大小小的戰役，知名的武將，這次將收錄全新的五十場戰役與三百多名武將，陪伴玩家度過漫長的暑假。

不僅如此，製作小組吸取前作的經驗，長期與《三國風雲》的愛好者做意見交流與問題調查，並廣徵各位玩家的建議，重新設計了親切的操作介面與遊戲畫面，無論是在遊戲的畫面上或者操控的人性化，都將帶給玩家們全新的感受。

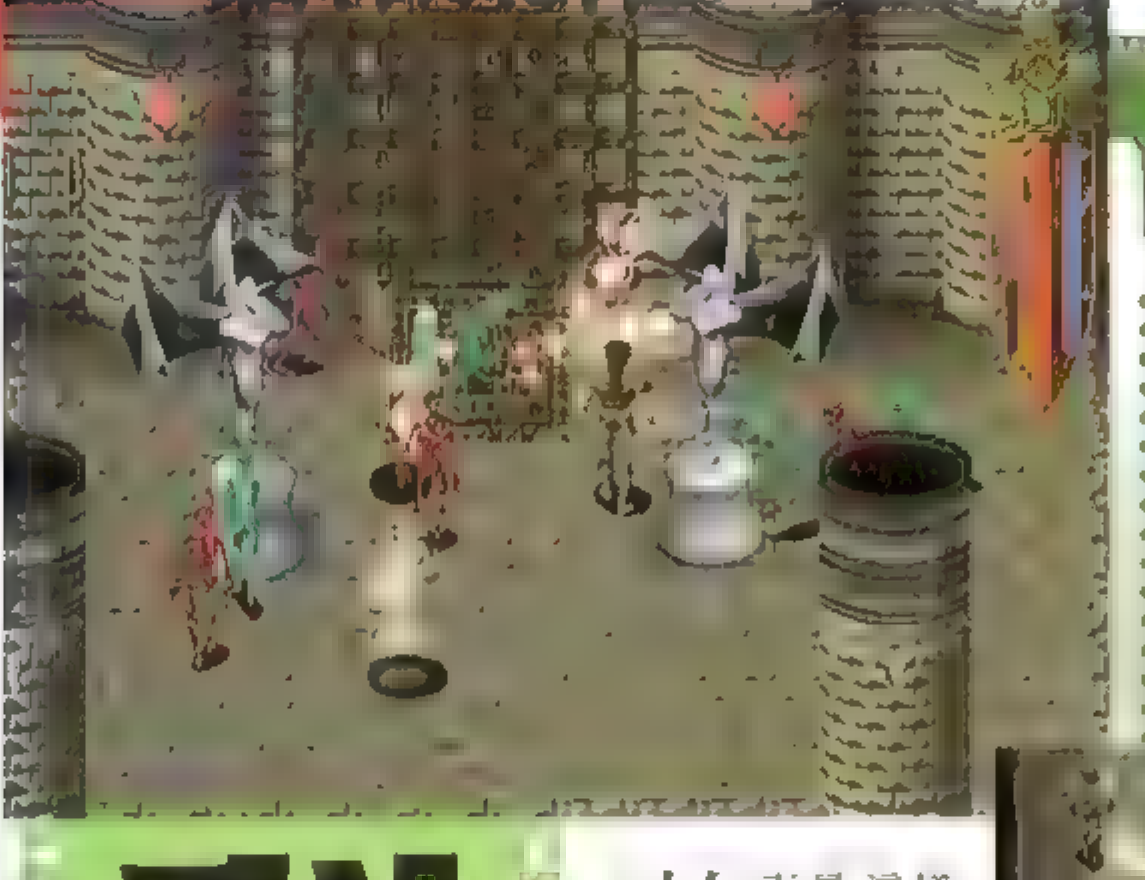
在劇情模式方面，這次還加入了經驗值要素與武將個人記錄等等詳細資料，玩家可以感受到追隨自己的武將們成長的喜悅，與獲得寶物時能力的大幅提昇，名不見經傳的小人物，可強如關羽般勇猛、智如諸葛般多謀，直接反應在戰場上，除了兩軍對陣，最精彩的就是武將對決了。

《風雲變色》在武將單挑的處理上，比起之前的表現，不但充份地展現出叫陣時更強悍的魄力與緊張的氣氛，同時直覺式的操控與方便的熱鍵，再加上可隨時切換手控與自動的模式，風力的變化、怒氣值的累積…等等，相信無論您是新手或是相當老練的玩家，都可以從中體會到多樣化豐富的快感。值得一提的是，製作小組這次將附上三國風雲的地圖編輯器，創造心目中的英雄、模擬出最具戰略價值與戰術變化的戰役地圖，都可以由玩家自由決定！

《風雲變色》將以資料片的方式提供玩家昇級，不論您之前是使用任何版本、任何作業系統，只要您的系統內有Win95，安裝程式都會自動幫您偵測、檢查必要的首要，顯示卡、音效卡、音員與光碟機驅動程式，所有的安裝過程完全不用您費心，只要您之前有購買《三國風雲》，絕對可以輕輕鬆鬆的完成所有的安裝、開始遊戲，享受Win95系統的便捷。





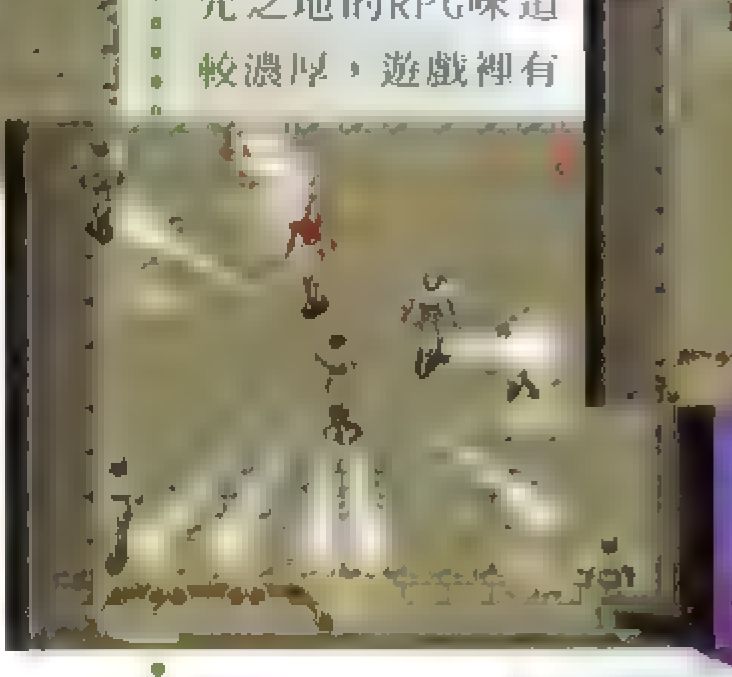




故事是這樣開始的：當年羅維提派遣卡賽拉和吉路迪兩人到艾勞克平定戰亂，但當他們到達時，卻發現艾勞克已經變成一片廢墟了。卡賽拉在這次戰爭中，雖然貢獻很大，但為了一舉粉碎人間界的貪婪和殺戮，因此也使得艾勞克的衝突一瞬間擴展為全區域的戰爭。

不斷勝利的喜悅，不僅讓卡賽拉漸漸喪失理性，也讓暗黑的力量慢慢在卡賽拉心中滋長，直到九位闇黑軍主的加入，讓卡賽拉瘋狂地在這塊大陸上肆虐。直到吉路迪的戰死，才喚醒卡賽拉的良知，但為時已晚，卡賽拉為了彌補自己犯下的錯誤，於是獨自向九位闇黑軍主挑戰，他一路斬殺五位闇黑軍主直到精疲力竭而步入黃泉路，許多英雄豪傑為了拯救這個世界，也不斷地向其餘的闇黑軍主挑戰，但都一一成為地獄的亡魂，直到⋯。

進入科隆戰記～受咒之地的冒險世界，您會覺得它很像暗黑破壞神，事實上，它的遊戲方式也和暗黑破壞神很類似，但卻有許多和暗黑破壞神不一樣的地方。科隆戰記～受咒之地的RPG味道較濃厚，遊戲裡有許多NPC人物會提供您寶貴的情報，關於劇情的安排也較緊湊，玩家比較能夠融入故事的情節中，不會覺得只是單純的打打殺殺而已。



▲…遊戲方式類似於「暗黑破壞神」

人物的武器（人物共有刀劍、矛戟、弓箭三類型武器可供選擇使用）更換不單單只是換個武器便了事，每種武器在高速揮動下會出現該武器才有的超炫必殺技（每種武器類型的必殺技還分成三種等級），而且可以針對該類別的武器昇級，一旦昇級後還可學會該類型武器才有的特殊魔法，所以您將不會只是訓練人物的等級而已。

一般遊戲為了延長壽命，最常使用的方式便是強迫玩家練功才能過關，但在科隆戰記中，為了滿足各類型玩家的需求，所以特別加強故事的發展方向，因此它的冒險世界長達2片CD，因為遊戲的世界很龐大，所以不會強硬地要求練功才能過關，而是以漸進的方式來進行遊戲，讓您能在殺戮的快感中，享受科隆戰記製作小組精心為您安排的劇情。



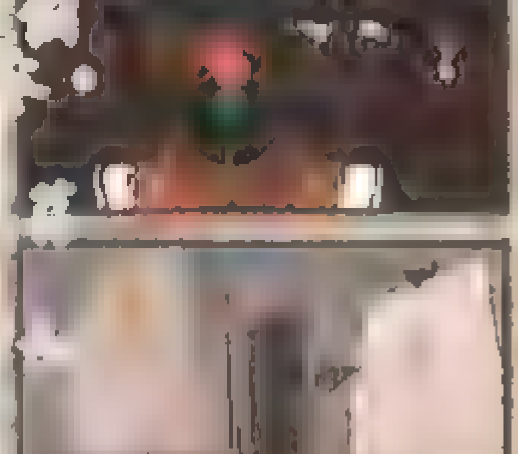
▲人物武器共有刀劍、矛戟、弓箭三種可供選擇使用





- 可切換640x480、800x600、1024x768三種模式。
- 支援Internet TCP/IP、IPX、Modem、Serial Port網路多人連線對戰功能。
- 數十種建築物及兵種可供選擇使用，讓您有如率領千軍萬馬，斬殺倭寇。
- 真實的白天、夜晚，多變的晴空、雷雨氣象，讓戰局更刺激更有挑戰性。









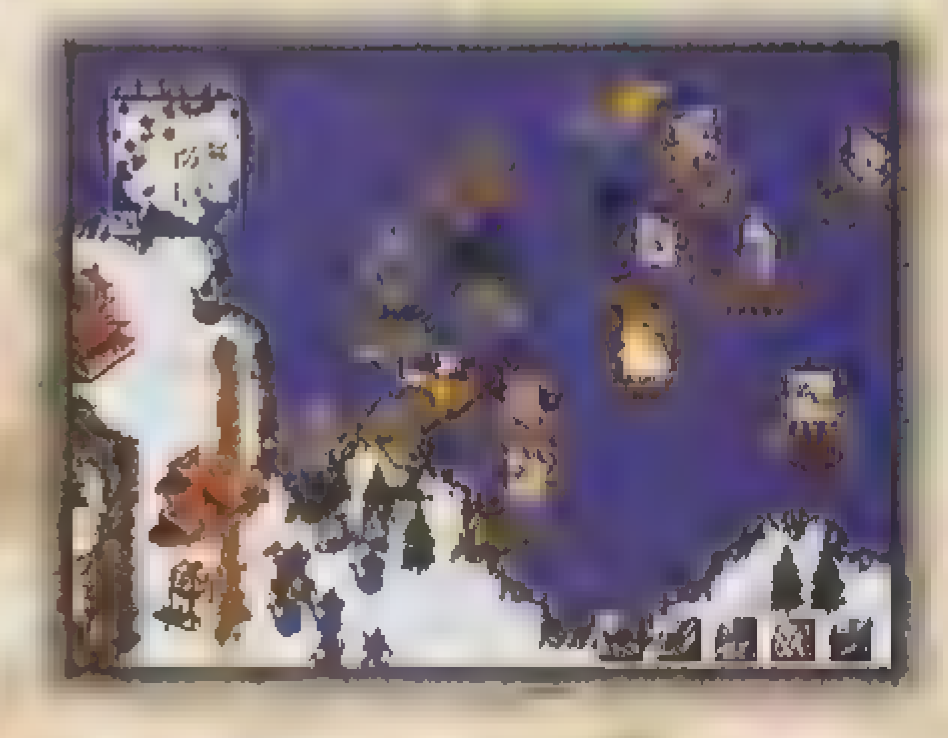


朝鮮王李氏，[illegible]
[illegible]多專權[illegible]
[illegible]
造成[illegible]不安，[illegible]
[illegible]

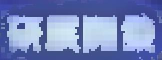
西元1592年[illegible]
[illegible]
[illegible]月，[illegible]
[illegible]
[illegible]
八月[illegible]
[illegible]
[illegible]

西元1593年，[illegible]
李如松大將[illegible]萬大軍[illegible]
朝鮮[illegible]援。
[illegible]
[illegible]七年戰爭















廣大的神秘世界供您遨遊四方

人性化的操作介面、精緻的人物造型及華麗的場景。

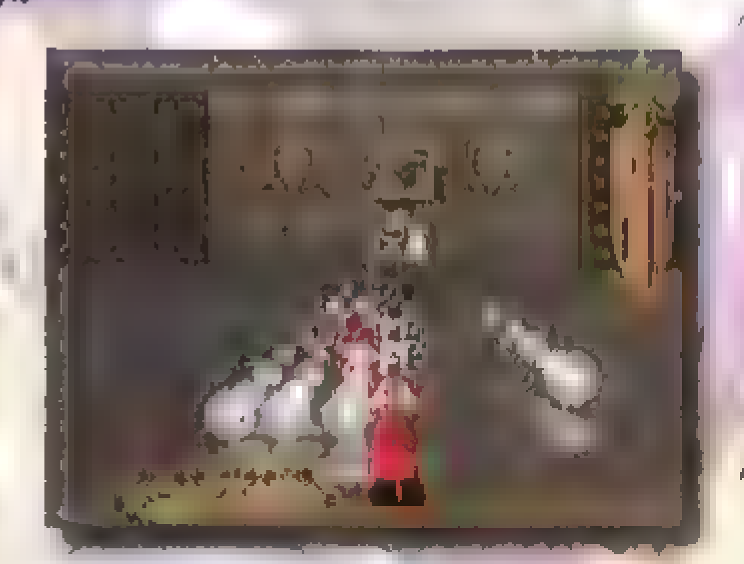
支支悅耳動聽的CD音樂。

各種的武器裝備皆有不同的超炫必殺技。

多種類型的武器可供選擇、數種類型的魔法可供使用。







CORUM

科隆戰記

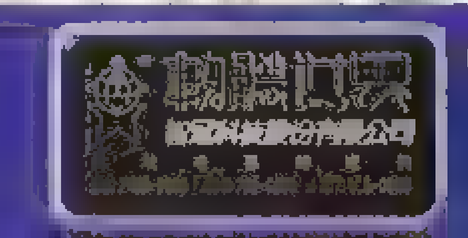
受咒之地

七月上旬
限定上市

卡賽拉和吉路迪兩人到艾勞克平定戰亂，
但當他們到達時，發現艾勞克已經變成一片廢墟…………
卡賽拉在這場戰爭中，戰功卓著，
不斷勝利的喜悅，不僅讓卡賽拉漸漸喪失了理性，
也讓暗黑的力量慢慢在卡賽拉心中漸漸滋長。
在九位闇黑霸者的加入後，使卡賽拉徹底的瘋狂，
並開始在這塊大陸上肆虐。

許多的英雄豪傑為了拯救這個世界，
不斷地向闇黑霸主挑戰，
但都一一成為地獄的亡魂，直到………





八月上旬



客戶服務中心





500光年距離外的第三地球發出求援訊號！

調查艦隊向第三地球前去支援，

但就在快抵達時，

卻意外的遭受星球衛星武器攻擊…

三艘主力艦中只剩一艘迫降在第三地球上，

整個艦隊被完全的殲滅，

而你，卻幸運的因冬眠裝置的提早解除，

而成為唯一的生還者！















八月下旬
闇黑帝降臨
CORUM II
DARK LORD
全.火.力.開.發.中
八月底
顛.覆.上.市
宏廣多媒體
富峰群資訊
客戶服務中心



今世紀末最強A.RPG
HICOM

革命性3D-RPG
八月下旬
前所未見的超高畫質遊戲畫面



MIRINAE
SOFTWARE,Inc

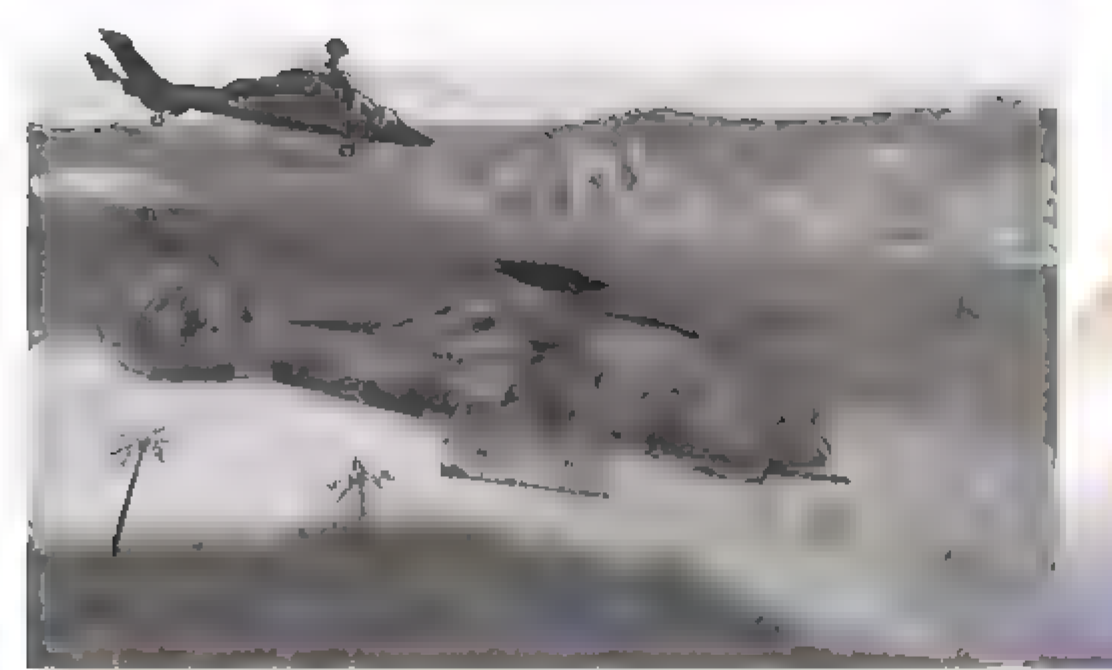




明星之夢
全球中文市場聯合總代理
宏廣多媒體
富峰群資訊
客戶服務中心



COMANCHE 卡曼契GOLD



硬體需求	
●PENTIUM 133	●16MB RAM
●SOUND BLASTER	
●SVGA	●J、K

地面部隊的夢魘－卡曼契！

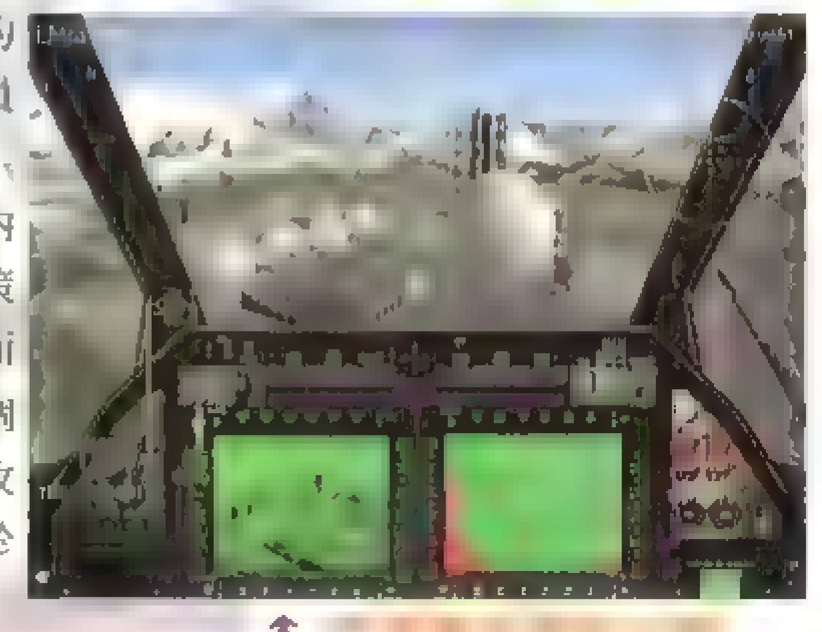


Novalogic繼「F-22猛禽」及「超級卡曼契3」後再度推出「卡曼契Gold」。本遊戲可說是「超級卡曼契」系列的最後一部曲，遊戲中爲全新的任務及戰役系統，並包含了由美國陸軍卡曼契計劃小組成員所規劃的額外戰役任務，全部的任務超過了八十個以上。在任務中玩者除了扮演飛行員外，並擔任任務指揮官，可決定任務機的武裝配置以及僚機飛行員的素質。此外，遊戲中也內建了任務編輯工具，讓玩家們可以自行創造個人的任務。

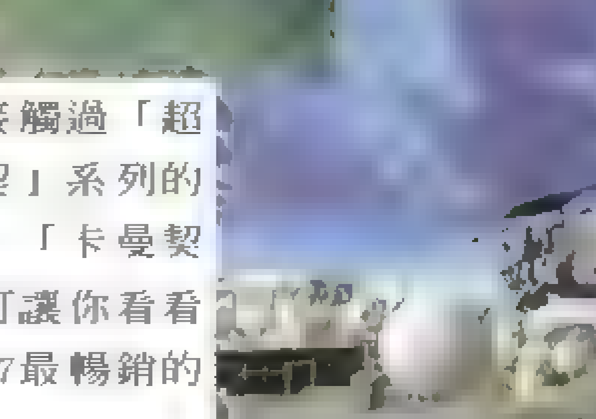
在改良過的人工智慧系統中，玩者將面對更具威脅的空中對手，以及來自地面砲火的攻擊。除了注意目標動向外，還得留心崎嶇地形所造成的偵搜死角及飛行難度。以免目標還沒找到，反而一頭撞在山谷中。好在Novalogic也針對了玩者程度，設定了不同層次的飛行選項。無論是你是飛行老手，或是初次上機，都能夠在遊戲中勝任愉快。針對不同的任務，您可以選擇不同的武器裝載，執行戰役時將更能發揮卡曼契優異的性能。

「卡曼契Gold」與前幾代最大的不同，便是具有可多人連線的功能，玩家們除了可透過串列埠進行雙人連線、區域網路進行八人連線外，更可透過網際網路連結至Novalogic的免費遊戲網站－NovaWorld，與世界各地的卡曼契飛行員進行對戰。

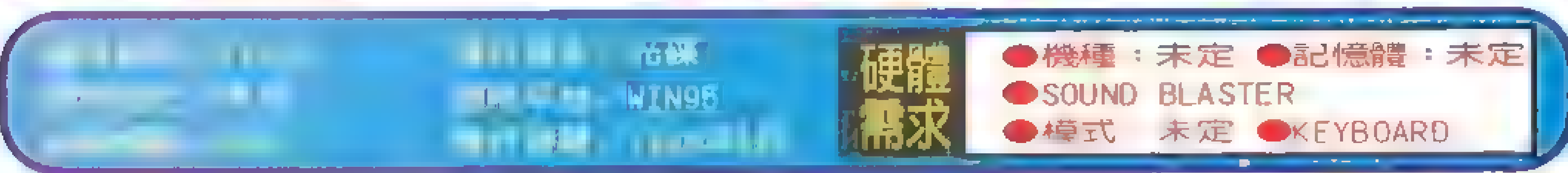
遊戲中內附一本任務策略指南，裡面有這八十多個任務的詳細攻略指引。對於以往沒接觸過「超級卡曼契」系列的人來說，「卡曼契Gold」可讓你看看這個1997最暢銷的直升機模擬經典，在Win 95最佳化之後的表現。而已經玩過「超級卡曼契」系列的人更是不可錯過這個Novalogic 98年的大作。



↓深入敵境，正是卡曼契的拿手絕活




Final Fantasy VII
太空戰士VII


WIN95
硬體需求
●機種：未定 ●記憶體：未定
●SOUND BLASTER
●模式 未定 ●KEYBOARD


PS移植至PC的RPG
進行文字對話
大對決


克勞德出擊

各路英雄齊聚出

克勞德會在遊戲中將會逐一遇上其他重要角色，包括：巴瑞特，他是亞瓦蘭奇的領導人，右手已經被一支機關槍取代，戰鬥時憑的是力量，而不是靠魔法。據說，瓦拉斯的造型是取材自大名鼎鼎的影星T先生。甘絲波羅：甘絲波羅是一位美麗的賣花女，善於使用魔法攻擊敵人，較不擅於用武器制敵。洛克赫特：她是一位樂天的年輕武道家，不但協助亞瓦蘭奇抗敵時，在第七天堂下的貧民窟開了一家酒吧，其左手上戴有一塊鐵片，能帶給敵人額外的殺傷力。四、賽特席德：它是殿樂設施中金碟上的一台算命機器，亦是一台吃骰子老虎，能操骰子，能趁機攻擊其他人。五、西德高風：他不僅是世界最偉大的飛行員，同時也是火箭城的市長，人們很容易就從披白色圍巾、穿飛行夾克、戴擋風眼鏡及頭上夾著香菸的造型上認出他來。高風所擁有的長矛，能讓他在混戰中取得制敵先機，去除此



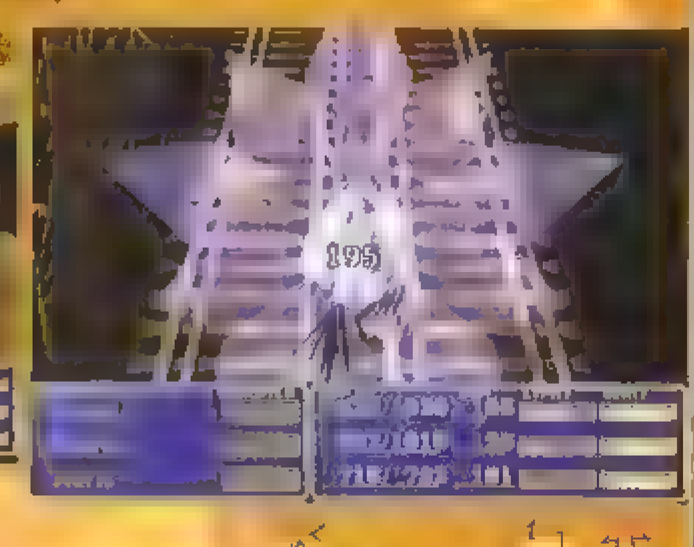
操作簡易

原PS版太空戰士七被許多骨灰級的玩家推崇為最優秀的遊樂器類的RPG遊戲。據了解，SquareSoft保留了原遊戲操作簡易的特色，版本轉換的相當直接，無論文字、美工、細節均沒有太大的改變。太空戰士七支援Direct3D和3D加速卡，也包括支援Rendition和3Dfx等，較、硬體的進步，使它克服昔日在遊樂器移植到PC上無法跨越的障礙，但沒有加速卡硬體的玩家另緊張，據說該公司還會推出純軟體驅動的版本。

小心，動作可要快了

太空戰士七與一般RPG不同的地方是，遊戲是按照角色的屬性來決定戰鬥中的行動順序，而不像一般RPG採回合制的戰鬥規則。玩家是以第三人稱視角來觀看所控制的角色，戰鬥的進行會隨著玩家進行攻擊、施法、或使用道具方可防衛自己不時變換。太空戰士七中的「裝備」(Item)裝置上有四個插孔，有"選擇"、"取消"及"……"等按鈕，若玩家透過中央鍵盤來進行遊戲，會更容易上手。據了解，本作品最大的改變是圖形，在加強了背景及動畫上，施法或召喚生物均會呈現出令人讚嘆的特效，如折射出五彩繽紛的顏色；其畫面，特別是角色的3D做的相當銳利。



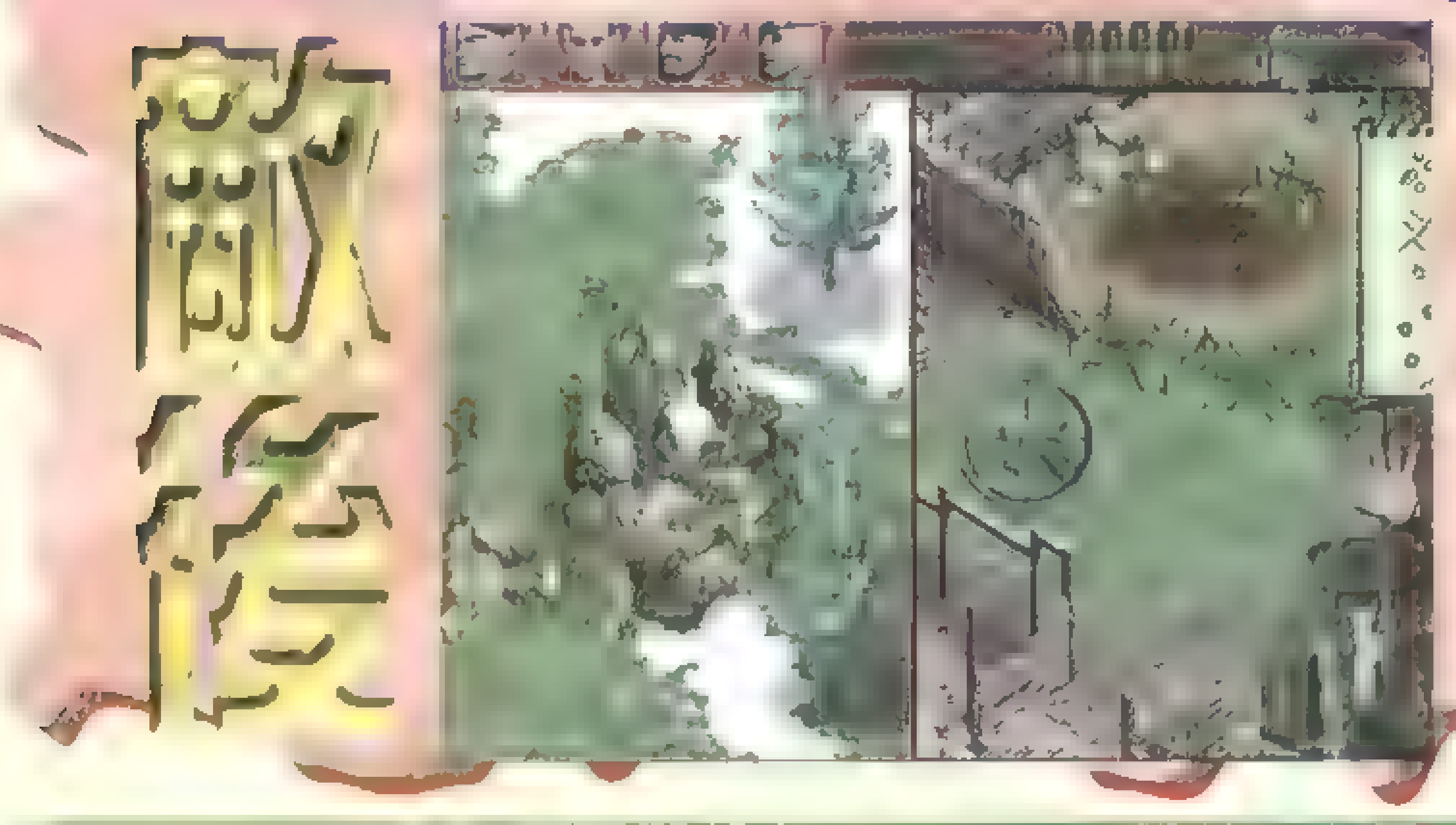


施法時，照耀出五彩繽紛的顏色

展開攻擊，鹿死誰手

Commando:Behind Enemy Lines

敵後突擊隊





國外發行／EIDOS　發行版本／光碟
國內發行／第三波　使用平台／WIN95
遊戲類型／即時戰略　發行時間／1998年6月

硬體需求
- 機種　未定
- 記憶體　未定
- SOUND BLASTER
- 模式　未定
- MOUSE

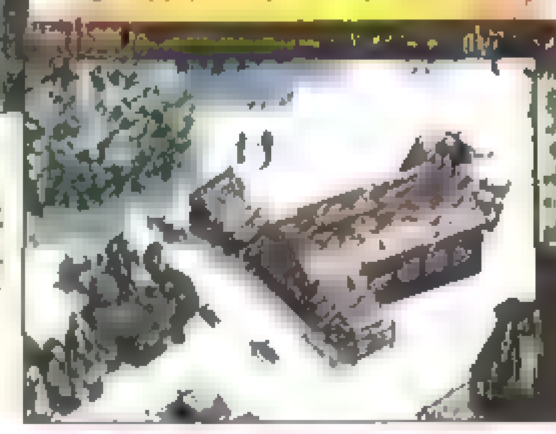
專剋德軍的突擊隊

本文為玩家介紹的敵後突擊隊（Commando：Behind Enemy Lines，暫譯）是由遊戲界的新秀Pyro Studios所設計的即時戰略遊戲。據見過本遊戲測試版的玩家表示，這套遊戲不落俗套的地方很多，最起碼，它不是一個要玩家率領三等兵打外星人的遊戲；相反地，它要玩家親身經驗二次世界大戰，和回合制遊戲戰將（Soldiers at War，暫譯）類似，玩家率領一支多達六名隊員的突擊隊，在二十四個環環相扣的任務中，利用戰術並伺機破壞，阻止德國的戰爭機器達成目標。旗下的每



位突擊隊員各自擁有絕技及裝備，讓您在戰略考量下徹底運用。這些突擊隊員有爆破專家、諜報專家、車輛專家，例如突擊隊員Rene Duchamp是「諜報專家及團隊首腦」，他可利用特殊的武器進行攻擊、也能穿上敵軍制服欺瞞衛

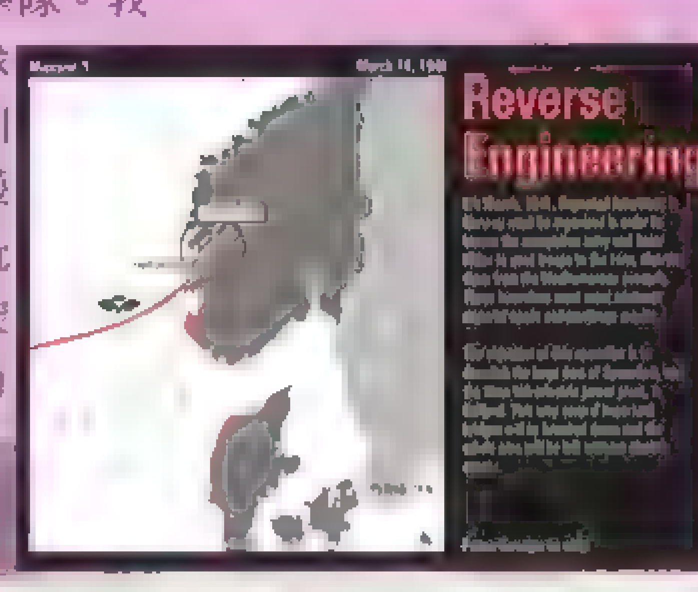
突擊隊員準備滲透
偷襲衛兵行動成功



凝聚戰力出奇致勝

突擊隊員有不同的力量屬性與射擊準確度，由於屬性不同使然，並非每一位突擊隊員都具備搬動身旁軀體或桶子的力量或技巧，例如只有一名隊員有開車的本領，在隊員的「學有專精」的前題下，玩家必須學習如何「知人善任」，保護每一位隊員的命令，以凝聚戰力，出奇制勝；此外，遊戲中的簡報也會提示玩家必須遵守的過關方向，但如何有效應用以求過關，則看玩家的修為了。

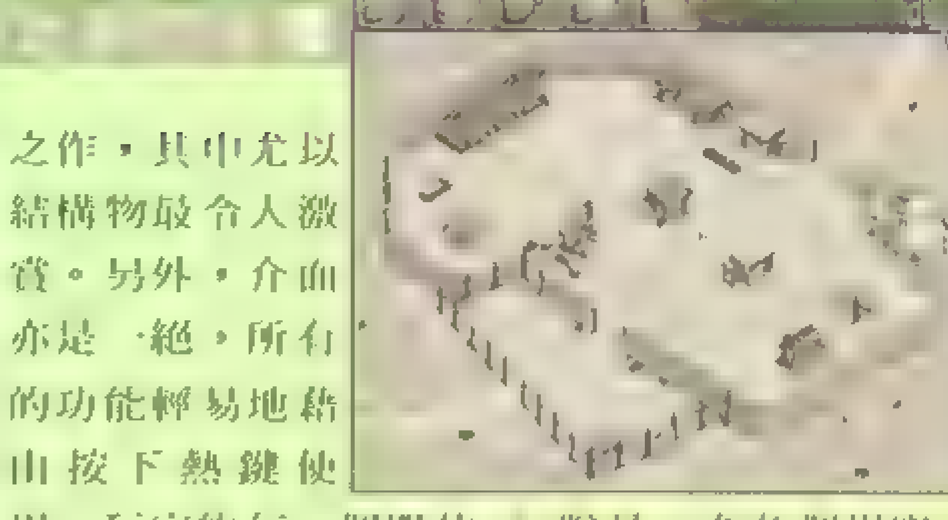
玩家或許會懷疑：「如果隊員戰死沙場怎麼辦，任務就此玩完？或是可以繼續完成？製作人Eric Adams表示：「這是一個很難取捨的問題，持正反意見的玩家都有，但最後決定的結果是，我們想要這些隊員成為玩家的二次世界大戰版的A級突擊隊。我們想讓玩家和隊員感到唇齒相依，不得不保護他們，因此，玩家不能死一位突擊隊員，如果有人陣亡，就必須重玩。這就如一件真實的突擊任務，失去唯一能開飛機的人是很慘的一件事，遊戲也是一樣的。」



局部縮放設計

在對抗過程中，玩家將在許多歷史地點中廝殺，例如挪威的峽灣、北非的沙漠、以及萊茵河畔等。遊戲的每一個小細節都表現出優越的品質，特別是精緻到令人讚賞不已的圖形，它可以進行局部放大及縮小（zoom in and zoom out）。雖然遊戲不是在真實的3D戰場上發生，但其中的縮放功能使得不論是結構物、人員、與車輛，都是水準之作，其中尤以結構物最令人激賞。另外，介面亦是一絕，所有的功能輕易地藉由按下熱鍵使用。玩家的每一個單位都有不同的技巧及物件可以使用。

除了必須依線性劇情完成具有好萊塢風格的一般任務外，遊戲中還設計四項訓練任務：



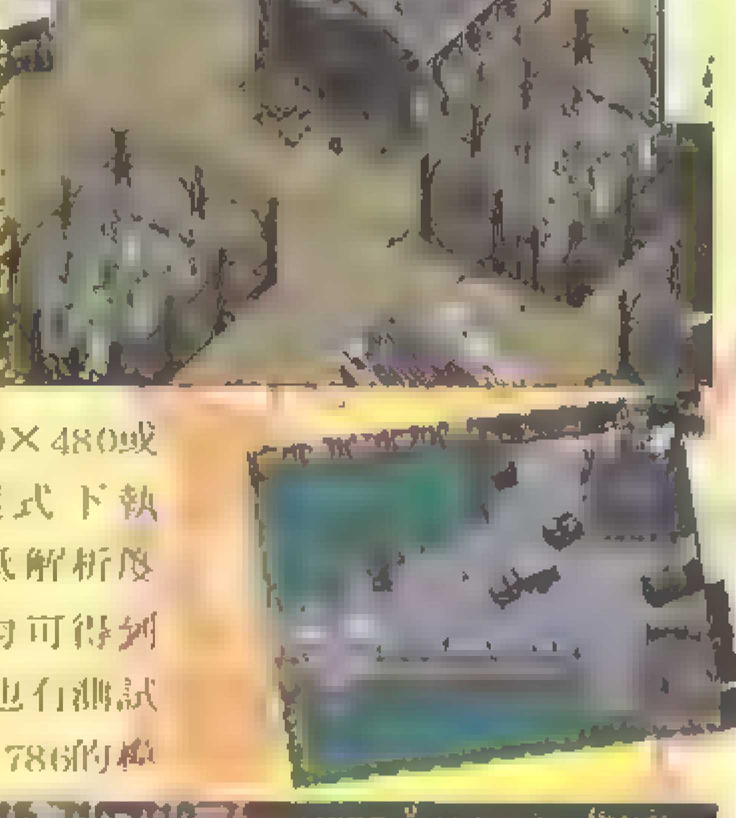
遊戲評論家一致認為，假如遊戲沒有提供可同時監看所有單位的功能，這類型的即時戰略遊戲通常不容易玩，但本遊戲卻不同，它可以利用多重攝影角度監看各單位，玩家可以設定攝影機跟著你的突擊隊員，在各個視窗下達命令。如果玩家喜歡的話，可以最多分六個視窗畫面監看六個突擊隊員，假如隊員須要援助，玩家只要按下一個鍵便可傳達適當的命令。使用攝影視角的功能雖然不能保証過關，但是可讓試圖協調各單位進行攻擊的玩家取得優勢。

提供Mplayer連線對戰



至於武器與裝備，玩家在遊戲中可以使用一些有趣的物品，包括刀子、槍、十字弓、手榴彈、達那炸藥、與地雷等，上述物品有一些可以配備在身上，但有一些須從德軍身上取得。玩家在遊戲中還可以駕駛各式各樣的車輛，包括卡車、汽車、坦克、火車、摩托車、潛艇、與鑽土機等。除了前述的單人任務外，遊戲還支援至六人的多人共玩，連線方法除了區域網路、網際網路外，還可以上遊戲網站Mplayer和朋友廝殺，每一項任務都會有六位指揮官分配給玩家任用。

製作人Adams補充說：「遊戲的地圖廣大，敵軍人數更多且更殘忍，但你的火力相對更強大。我們已計劃加入五張多人共玩的地圖，在遊戲上市後的前四個月，每個月會在敵後突擊隊的專屬網站上推出兩張新地圖，供玩家下載。」本遊戲可在16 bit color 640×480或800×600的模式下執行。據估計，低解析度下執行每秒平均可得到15-30個畫面；也有測試人員曾在1024×786的模式下執行，但速度卻很慢，即使是以先進的PentiumII 266 MHz來run它。







國外發行／Ronin
國內發行／歐樂影視
遊戲類型／即時戰略
使用平台／Win95/NT4.0
發行時間／6月

硬體需求	
Pentium 90	16MB RAM
SOUND BLASTER	
SVGA	MOUSE

這是地球存亡的關鍵

西元2099年，地球正與殘酷的外星文明交戰中。在兩方的邊緣地帶，兩方的艦隊正展開慘無人道的殊死戰。這兩支艦隊在浩瀚廣大、未開發的行星群中交戰，由於這片星雲令有大量的高熱雲、干擾的磁性風暴與其他致命的危險性，所以沒有大型的船艦可以實施調動。而兩方各自發展了一種飛行器可以安然通過這種星雲、抵達蘊含原料的星球，你將搭乘這部特殊的飛行器，在各個行星中尋找能源礦產。可是外星敵人已經比你早到了一步，而他們當然不會坐視不管。

即時戰略的新典範

如同電影的場景提供你戲劇般的情節



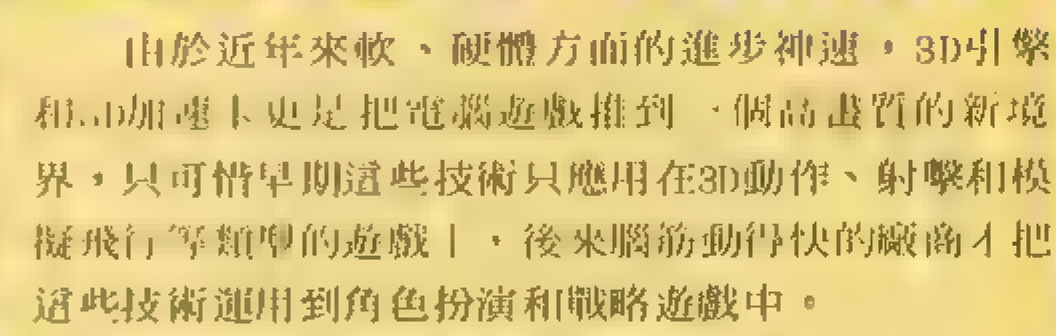
X戰機和鈦戰機的設計公司93年度重鉅作





支援多種3D加速卡

這款由國外著名的3D遊戲廠商Ronin旗下的設計師Edward Kilham和Kalani Streicher開發的Armor Command（中譯：天鉞計劃）便是這樣的一個遊戲。它是一款號稱「全3D的即時戰略」遊戲，究竟這兩位曾開發「X戰機」和「鈦戰機」的名設計師能將3D技術與即時戰略結合到什麼樣的地步？



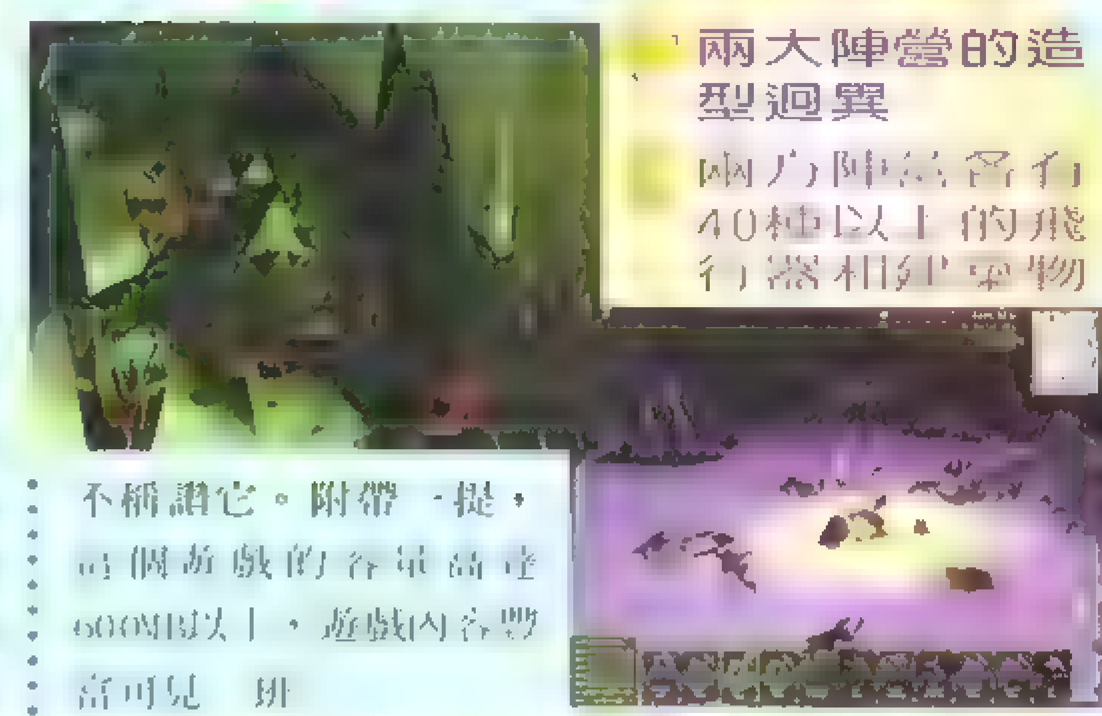
由於近年來軟、硬體方面的進步神速，3D引擎和3D加速卡更是把電腦遊戲推到一個高畫質的新境界，只可惜早期這些技術只應用在3D動作、射擊和模擬飛行等類型的遊戲上，後來腦筋動得快的廠商才把這些技術運用到角色扮演和戰略遊戲中。

我們知道「天鉞計劃」支援了多種3D API（包括DirectX,D3D和Glide）及多種3D加速卡，包括3DFX,3Dlabs,ATI,Cirrus Logic,Matrox,Nvida,NEC,Rendition及S3等各種知名的加速卡。讓大部份有3D加速卡的玩家都能去體驗它的震撼，而且為了對應市場上不斷推陳出新的3D加速卡，發行公司也隨時將對應的程式放在他們的網站供人下載。不過沒有加速卡的人也不要太失望，它一樣是可以玩的，因為這個遊戲還有許多吸引人的地方。



完全不同的兩大陣營

開始時可以選擇任一個陣營：殘忍嗜殺的外星人Vrass，他們是貪婪的入侵者，利用優異的科技來奴役低等的種族，並以此自豪；另一方是人類－為了維護和平、守衛地球的部隊－Terran宇宙聯盟。兩方各有40種以上的飛行器和建築物，外觀和性能各有極大的不同；這場戰爭的關鍵在於一種珍貴的神秘科技。指揮你的地面部隊，從一望無際的星雲中，竭盡全力地找出蘊含礦產的行星。唯有掌握這些必要的礦產，才能在這場高科技戰爭中取得優勢。加上高解析度的圖像以高彩（Hi Color）模式表示，讓你不得不稱讚它。附帶一提，這個遊戲的容量高達600MB以上，遊戲內容豐富可見一斑。



兩大陣營的造型迴異

兩方陣營各有40種以上的飛行器和建築物

多重視角設計隨意 還可切換各種視角

從畫面來看，「全3D的即時戰略」並不是空口說白話的。說得簡單一點，在平常的畫面是以3D呈現，等到使用滑鼠來點選數個目標後，會自動轉換成上方俯瞰的視角，在這個畫面下玩家就可以指揮全局，這就是「大鈦計劃」獨有的即時戰略界面。除此之外，還支援數據機、區域網路和網際網路來進行多人連線，最多可以讓四個人透過網路在戰場上廝殺。

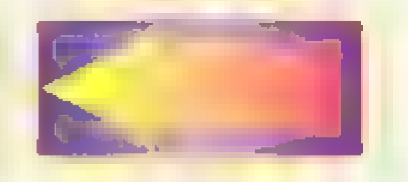
以滑鼠來選擇想指揮的目標



高彩度的圖像效果讓人驚嘆



可以指揮全部隊的能力





你可以為某些飛行器裝備一些配件來增強攻擊力，例如使用更強的武器、射速更快的裝備、射程更遠或特殊的武器。要增強防禦力則可以使用再生裝甲、防護力場；甚至於還有一些特殊裝備可增加能力，如隱形、提高速度、裝載氣、命中率、偵搜範圍等等。

地球部隊的造型

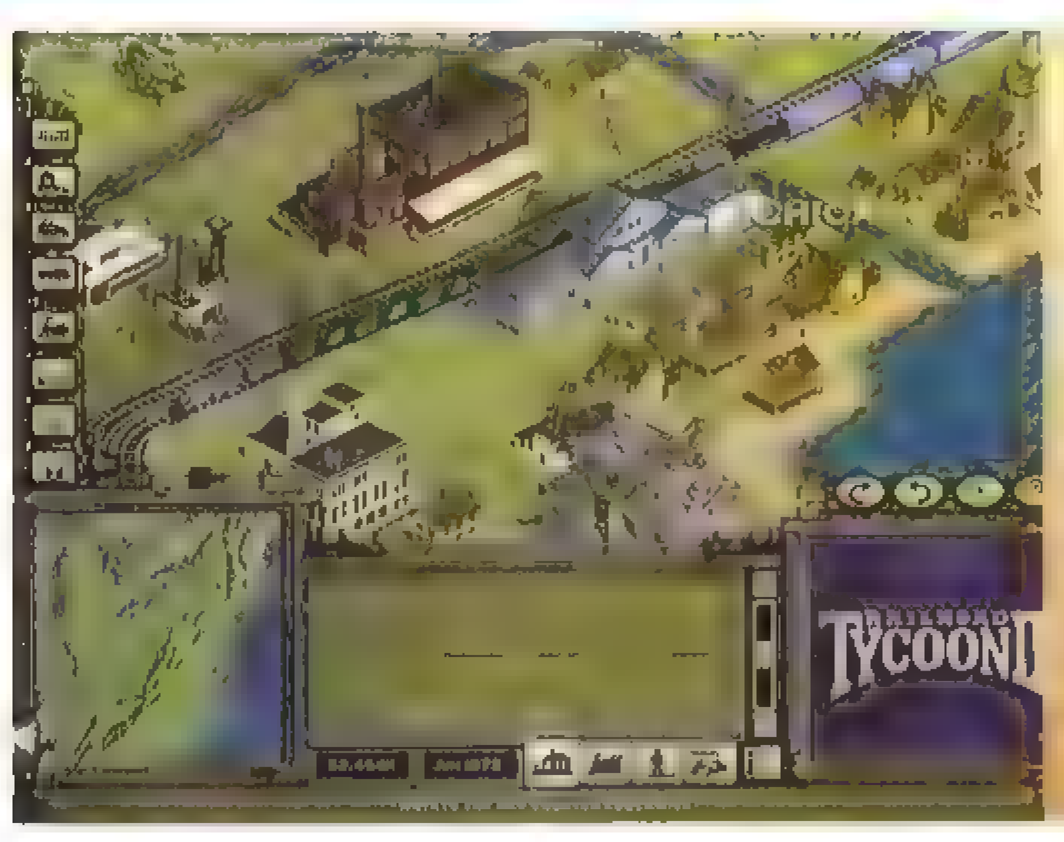
選取部隊之後可以隨時引導



每個戰場都有獨特的遊戲和劇情要素

在53個刺激又富挑戰性的戰場中，每個戰場都有獨特的遊戲和劇情要素，另外這套遊戲還針對不同的操作技巧，設計了一整套的練習模式和兩個戰場。例如有的練習模式是針對移動與開火，有的是針對建築和探礦等等，便於玩家快速上手，可說是用心之至。

喜歡即時戰略嗎？喜歡「X戰機」或「鈦戰機」嗎？如果你的答案是Yes的話，那麼你必定也會喜歡這款「大鈦計劃」。





鐵路大亨2

國外發行／Gathering of Developers
國內發行／未定
遊戲類型／模擬
使用平台／WIN95
發行時間／1998年秋季

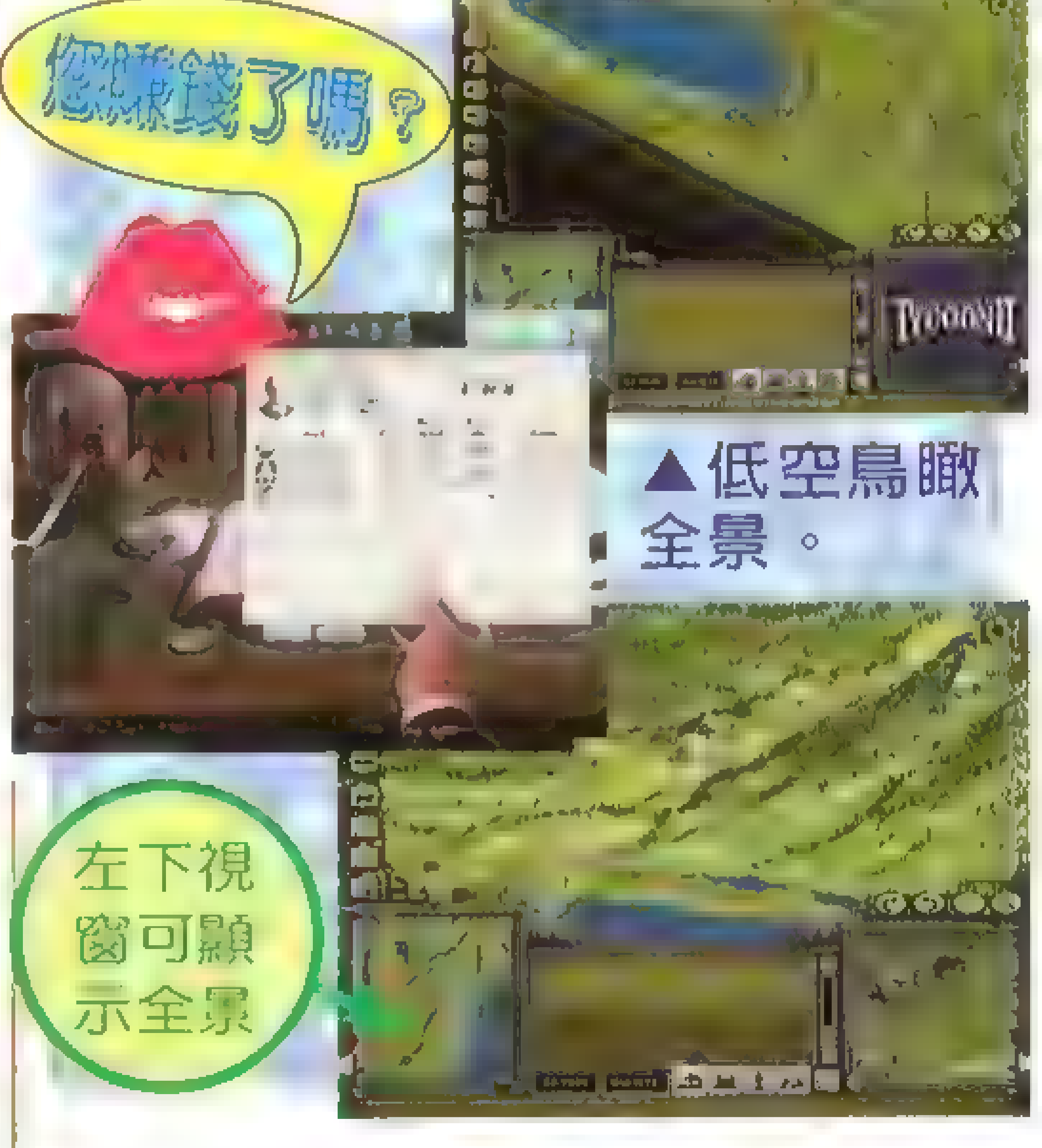
硬體需求
●機種：未定 ●記憶體：未定
●SOUND BLASTER
●模式：未定 ●MOUSE



第二列火車終於出發了！

MircoProse在一九九一年推出由席德梅爾製作的鐵路大亨，這套享有經典級地位的策略遊戲，除了創下讓驚人的銷售量外，並把梅爾推上「策略遊戲大師」的寶座。令人遺憾的是，這八年來，梅爾與MircoProse分道揚鑣，自創Firaxis公司，除了宣告由梅爾在MircoProse製作的文明系列滅亡外，也讓這列停在第二台上的火車，一直無法啓動蒸氣，長揚而去，甚至連遊戲續集的消息也未作任何廣播。

這種令人窒息的沈默，終於在四月底打破，因為Gathering of Developers宣佈鐵路大亨續集的設計工作已由座落於美國聖路易斯的PopTop Software默默進行一年多，而且PopTop也取得鐵路大亨II（Railroad Tycoon II，暫譯）的權利，預計會在今年秋季由Gathering of Developers代理推出。或許多數的讀者對PopTop不熟悉，但該公司負責人暨設計小組的領導人是Phil Steinmeyer，這位老兄是台灣玩家熟悉的New World Computing魔法門之英雄無敵I與II的設計師。鐵路大亨二將讓玩家一圓建立鐵路帝國的美夢，和設計師一同橫跨鐵路史一從一八〇四年的雛型火車階段，到公元兩千年，甚至是明日的新型火車。

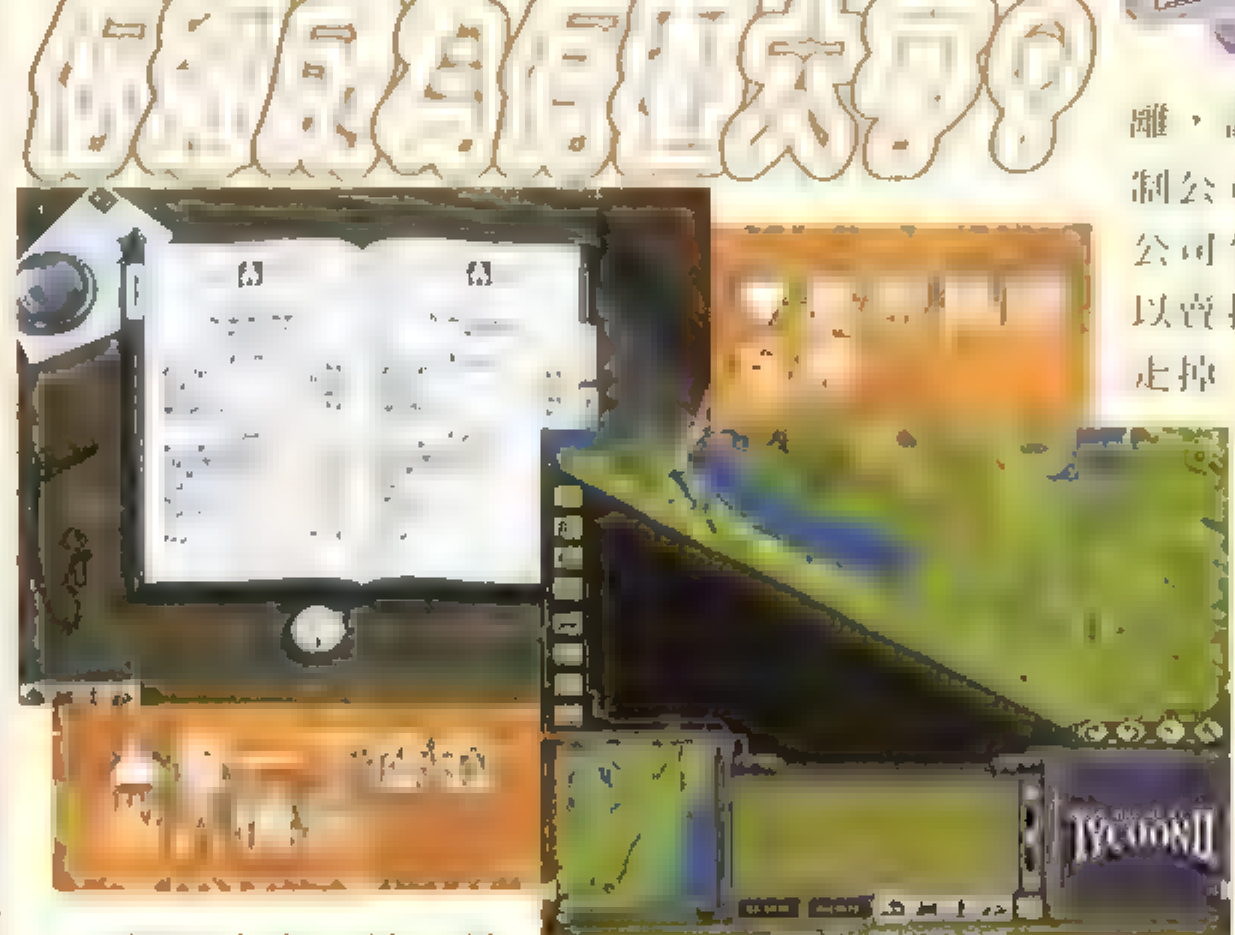


▲低空鳥瞰全景。

左下視窗可顯示全景

地勢的圖形十分精緻。

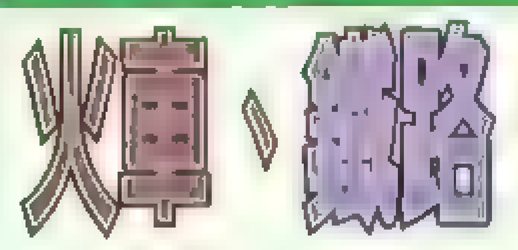
你想成為億萬大亨？



鐵路大亨二是一種類似模擬城市「自由形式」的遊戲，它讓玩家「可以選擇想怎麼玩遊戲」：建立一個小型的商業活動，讓它生生不息；或者建立一個全面性的大帝國；或者只把注意力放在股票市場上，而不管鐵路的營運狀況如何。和前作不同的是，Steinmeyer指出，在鐵路大亨中，玩家和公司是一體的，在鐵路大亨二中，二者分離，讓玩家成為一位操控公司的個體，不必和公司生死與共，玩家可以賣掉公司，拍拍屁股走掉，然後再開一家新的；公司也可以把玩家解雇，或者買其它的公司，或者與其它公司合併。據說，在續集中除新增一個地圖編輯器外，設計師還特地為那些喜歡競爭的玩家，準備了一些特別的劇本，另外還計劃加入一個戰役遊戲

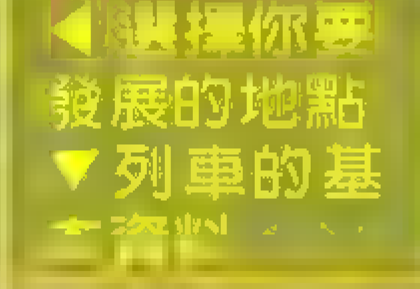
玩家除了能玩如模擬城市類型的單人遊戲外，設計師還加入能同時十二人連線的多人共玩功能。在單人模式下，玩家只要盡情地建設，根本不必耗費心力留意競爭。在地圖上有眾多的小鎮和城市，玩家可選擇三、四座城市，擘劃出你的天地。據Steinmeyer表示，在多人連線設計上，玩家可透過區域網路、數據機、網際網路等連線。設計師特地降低對資料的需求，由於須要傳輸的資料量低，所以在線路穩定的情況下，能容納三十二人同時以28.8k的速率上網連線，並且對延遲的現象也能高度容忍，所以無損於遊戲的進行。

火車、鐵路、車站大集合



PopTop計劃在遊戲中提供超過二十張地圖，涉及的地區包括美國、非洲、歐洲、南美、與亞洲。地圖上的城市會描述出其名字與規模(size)，指出圍繞在城市週邊的建築區面積有多大，玩家能選擇規模大小，也可以選擇要建立在城內的所有工業，所以，玩家可以把底特律建設成汽車中心；在美國南方，你可以多放點棉田及蓋幾間紡織廠。

至於鐵路分為單軌及雙軌，玩家可以拖放的方式鋪設，並會顯示出每平方公里的成本，以及總經費。另外，遊戲會提供五十一具各式引擎、三十四種貨艙；地圖的面積由最小的50×50至最大的500×500，而原鐵路大亨的地圖最大只到196×196。



◀選擇你要發展的地點 ▼列車的基本資料



據了解，設計師打算在提供六種建築型態的車站，在五月初時，已完成其中三種，包括維多利亞風格、殖民地風格、以及美國西南方風格；至於另外三種型態將是都鐸式（德國要塞型）、京都式（日本與東亞型式），以及拜占庭式（俄羅斯、土耳其和希臘）。至於每一列火車將使用三或四種不同等級的原料，其中包括沙子和水等。當火車經過車站時會透過沙塔(sanding tower)取得沙子，為何火車需要沙子呢？據說因為沙可以製造引擎與鐵軌之間的摩擦力；水可用透過水塔取得，它主要是用來產生蒸氣，及發揮冷卻作用。



STAR CONTROL 4
激戰M星雲四

國外發行／Accolade	遊戲類型／射擊
國內發行／未定	使用平台／WIN95
發行時間／1998年第四季	

硬體需求
- 機種：未定
- 記憶體：未定
- SOUND BLASTER
- SVGA
- JOYSTICK

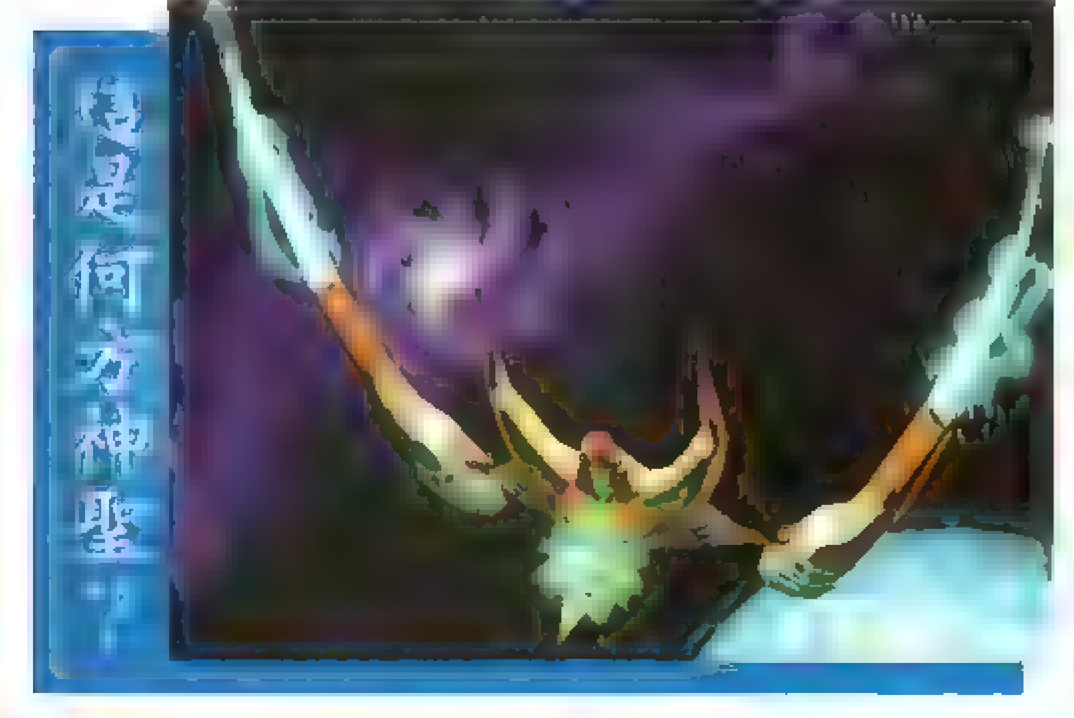
歡迎四度進太空激戰

Accolade日前宣佈將於今年年底推出激戰M星雲四（Star Control 4，暫譯，正式英文名稱暫訂為StarCon），據了解，第四集不會只是激戰M星雲三的更新版本，它將以新的故事情節與種族等，呈現在玩家面前。Accolade這回除去此系列舊有的策略與冒險成份，將第四集改為太空船視角的第三人稱動作遊戲。據初步獲得的資訊顯示，第四集瀰漫濃厚的暗夜對抗（Darklight Conflict，暫譯）及其它太空戰鬥遊戲如銀河飛將及X戰機的色彩，但它和銀河飛將及X戰機等太空戰鬥遊戲不同的地方是，激戰M星雲四並非模擬遊戲，它是一個最熱門的3D大型電玩式的動作遊戲，它不模仿真實的太空或太空船，它要的是好玩又[illegible]點，而且非常有特性的太空激戰。當太空船在飛行及戰鬥時，玩家在第三人稱視角的設計下，可以看到所屬太空船的動作及反應。每當玩家搖動搖桿，或發射飛彈時，畫面會出現精彩的動畫及特效。在激戰M星雲四中，太空船才是最佳男主角！



▲如大型電玩般炫目的畫面

▲細緻的畫面，如置身太空



這是何方神聖？





三大聯盟的激戰

▶ 左上小畫面出現時，你會收到訊息。

遊戲的大重點



本田嘉實多車隊

國外發行／Interactive Entertainment
國內發行／華義國際
遊戲類型／運動
使用平台／WIN95
發行時間／6月30日

硬體需求
- Pentium 133
- 32MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- KEYBOARD

向世界頂尖騎士的夢想挑戰！

◀在市內比賽都市叢林更加需小心注意。

令人期待的夢幻隊伍出現在電腦遊戲上囉！

本田的嘉實多車隊目前是世界GP大賽中首屈一指的隊伍，自1994年以RC45進軍以來，到1997年，四場賽季已獲得2382點積分，並享有最佳車手、製造廠商、夢幻隊伍的頭銜殊榮！這台本田的RC45上級賽車，真可算是世界上最頂級的四衝程機車了，匯集了本田的菁英工程師的心血結晶，據首席賽車手Colin Edward表示：「RC45 700賽車已經突破了技術的限制，並能即時達到引擎加速的效果，展現最大的爆發力。本田嘉實多賽車不只是一台冠軍機車，它增速的效果甚至可以與一台Formula賽車相提並論。」挾冠軍車的口碑，這次由英國Interactive Entertainment公司所出品的「本田嘉實多賽車」，就是以這隻超強隊伍為背景資料設定，模擬出97年GP大賽的實戰狀況，讓喜歡機車遊戲的玩家享受一次次風馳電掣的快感。

真實數據完全模擬

「本田嘉實多車隊」這款遊戲是依照美國本田車隊提供97年世界巡迴錦標賽所有的數據，所有場景模擬真實情況，像世界循環賽的場地，如英國、德國、美國、印尼、日本…等都將出現在這遊戲裏，遊戲內場景相當地寫實逼真。擔心無法接受世界杯的挑戰嗎？這點您大可放心，台灣發行公司為了服務玩家，特別製作了本田嘉實多98年的精美賽冊，裡面不僅有本田嘉實多車隊的成員介紹，還有本田車隊歷年來賽事成績、98年賽事的行程表，其他車隊及參賽者資料簡介，不但詳述當地歷年來前兩名的賽車手的成績資料，甚至是如果您想到現場去參加盛會，賽冊中還有當地各項必須機構如醫院、住宿、銀行、餐廳…等的電話。這個賽冊，不僅是玩家在玩遊戲時要先行瞭解，就是賽車迷，也該必備的哦！



▼精彩的效果



當個世界矚目的賽車手吧！



▲在賽場內快速轉彎時的畫面

▶訓練模式畫面，快跟著他學習轉彎的技巧吧！

因為完全是從本田嘉實多車隊的人物、資料以及賽績真實模擬搬上電腦平台，所以，許多在車隊光鮮亮麗背後，不為人知的艱苦訓練過程，在遊戲中也將一一呈現。該遊戲包含訓練模式、比賽模式、雙人、連線對戰的模式。和一般賽車遊戲一樣，「本田嘉實多賽車」在訓練模式中也有難易度的設計，讓玩家可以循序漸進，挑戰每個關卡。

在訓練模式方面，訓練模式可以幫助您迅速地上手各個場景、以及場景中各個彎道和障礙。而且為了能夠實際地達到學習的效果，您將可以跟著一個車隊中的老手學習，在訓練時跟他的車，快速地累積在各個跑道上如何煞車及加速的訣竅及經驗，各種彎彎曲曲的道路等著您來挑戰，甚至還包括本田公司自己在日本擁有的考試練習場哪！真是完全地模擬化啊！

在比賽模式方面，您可以單純地參加比賽，或者是站上風光的世界舞臺參加世界巡迴賽，您在參加世界巡迴賽時，連賽績計分的方式都和真正的錦標賽一樣，在行經彎曲道路的時候，非常擬真，如果您在比賽中不幸地轉彎滑倒，那可能就要GAME OVER了。請多多地磨練技巧，以期在每場比賽都能跑出最佳的成績。另外，在雙人競賽或連線對戰時，畫面是分割的，讓您方便參考對方目前在賽場上的情形。









國外發行／Interplay	使用平台／WIN 95
國內發行／英特衛	發行時間／1998年10月
遊戲類型／角色扮演	

硬體需求
- Pentium 90
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- MOUSE





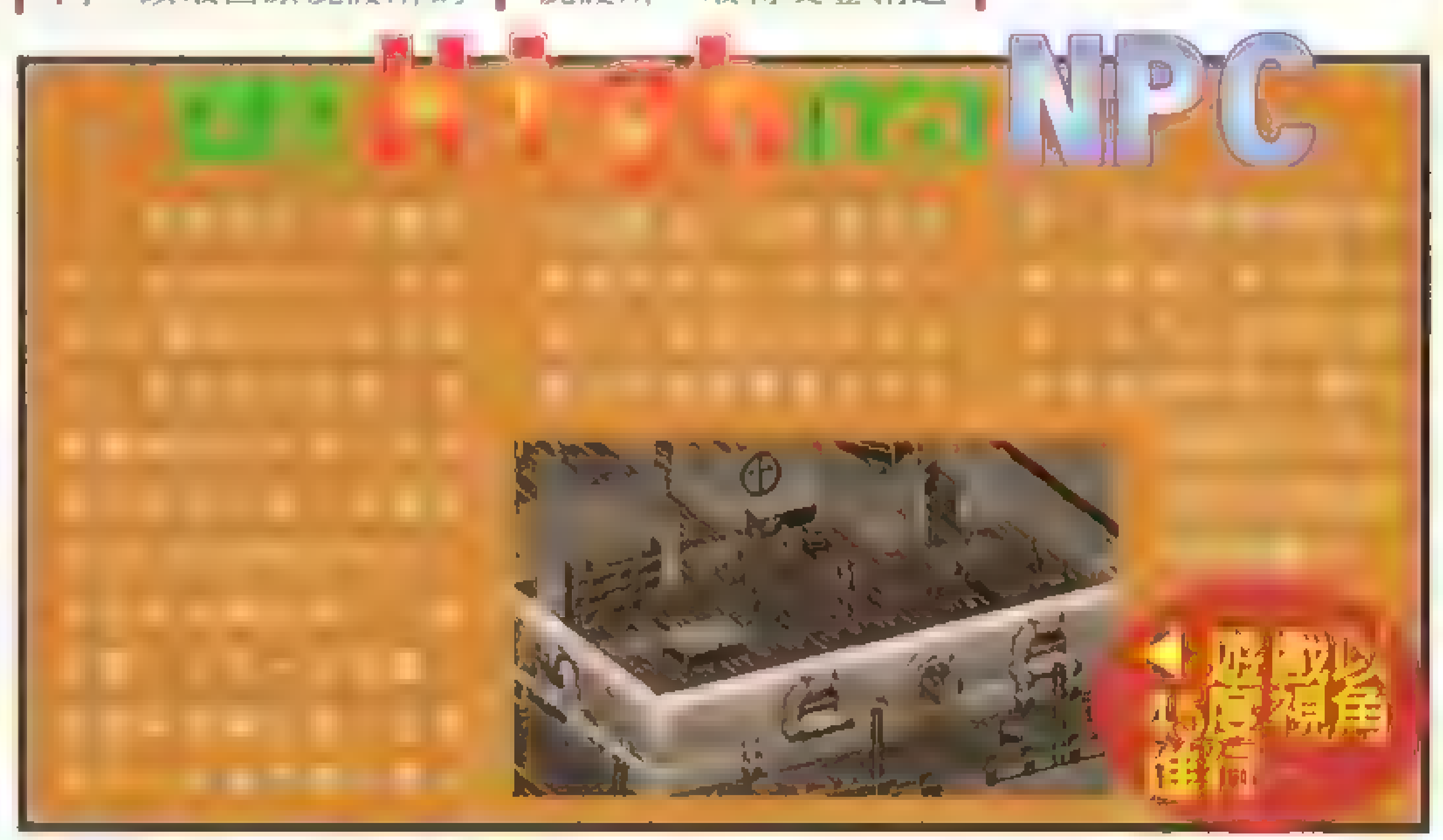
◀五號反應爐



▶長者

Interplay去年推出以核爆後尋找淨水晶片為遊戲背景的異塵餘生，被全球大多數的遊戲網站及雜誌推舉為一九九七年年度最佳RPG遊戲；其續集異塵餘生（Fallout 2）預訂今年十月勁爆登場。新遊戲和原作類似，以單一任務揭開序幕，旋即急轉直下且故事性開放的多重分歧遊戲情節。據了解，Interplay對遊戲引擎並沒有作多大的修改，但在非玩家角色（NPC）、人工智慧、世界地圖等則做了些微改進。因此，續集裡是新的遊戲世界、新的情節、眾多的新角色與人物，並有能影響玩家決策的政治派系，以及部能穿梭於荒原的汽車。在續集中，原住在庇護所13（Vault 13）的居民，遷出該地區，並移居至一個百業待興的村莊，企圖重建文明。

玩家的第一個任務是帶著長矛，進入環環相連的地窖冒險及戰鬥，以取回原庇護所的動力防護罩。在你發現祖先的防護罩後，一位滿面風霜稱為長者（Elder）的老婦人，將指示你第二項任務：回庇護所，取得艾登創造套件花園（Garden of Eden Creation Kit，CECK）。異塵餘生二的冒險、劇情與運籌帷幄也由此展開。



◀遊戲以45度視角進行







Starfleet Academy 星際爭霸戰 失落的世界

[illegible]
國內發行：英特衛
遊戲類型：動作
[illegible]

硬體需求	
●PENTIUM 90	●16MB RAM
●SOUND BLASTER	
●SVGA	●Joystick



星艦學院又要開學了

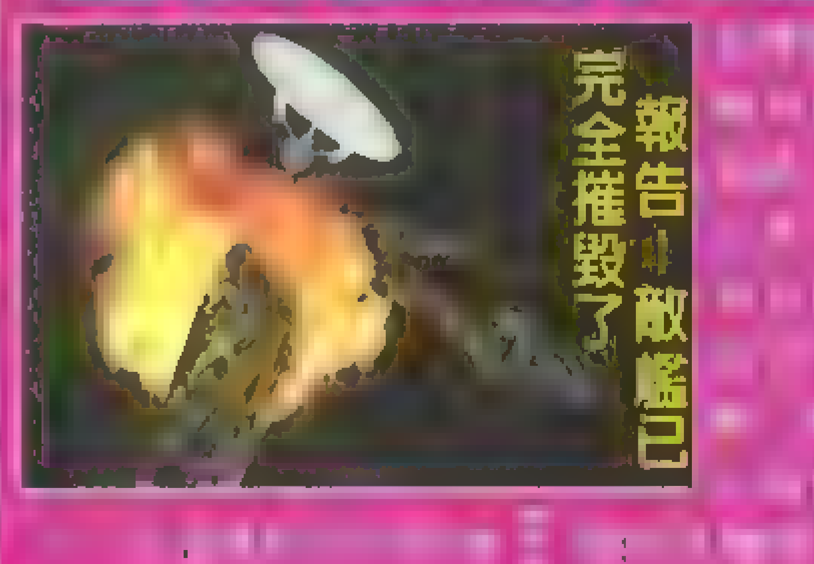
[illegible] 伊博士、蘇魯（Captain Kirk、Spock、Dr. McCoy、Scotty、Sulu、Chekov and Uhura），遊戲一開始玩 [illegible] 這場戰爭將決定 [illegible]（VULCAN）[illegible] 這場戰爭的 [illegible] 是少數具有心靈感 [illegible]

[illegible] 在瓦肯人的 [illegible] 原有的哲學 [illegible] 觀並且想要摧毀這方面 [illegible] 文科學 [illegible] 藉由神秘 [illegible] 協助它們在一個 [illegible] 名角色中的（Uhu [illegible] 並且解開 [illegible] 個邪 [illegible] 的真相 [illegible]

光速飛行，迅速前往目的地

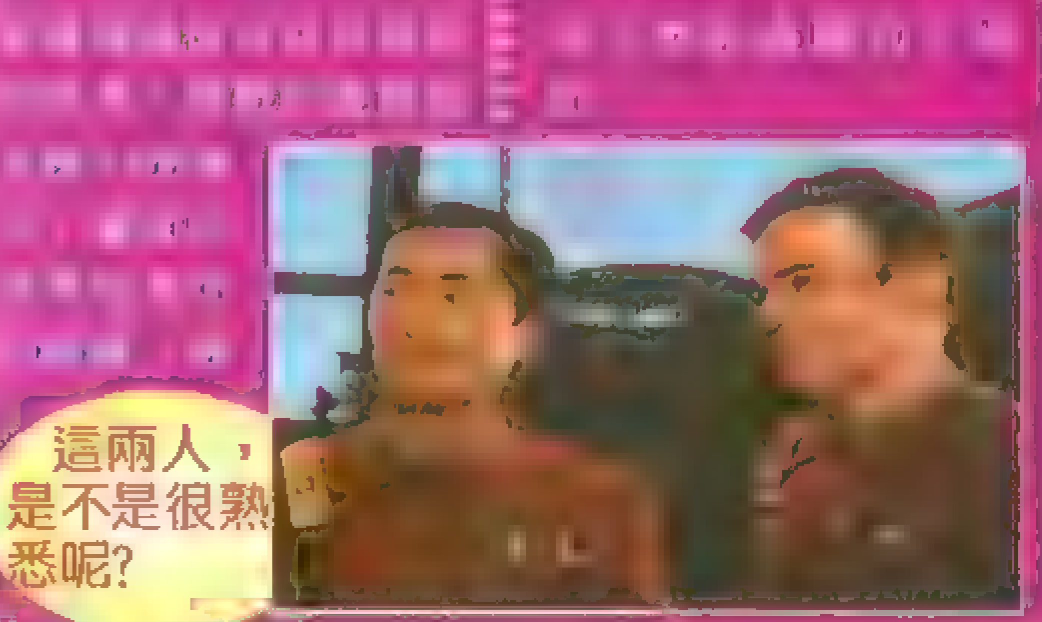
七個全新的任務





報告：敵艦已完全摧毀了

[illegible]



這兩人，是不是很熟悉呢?

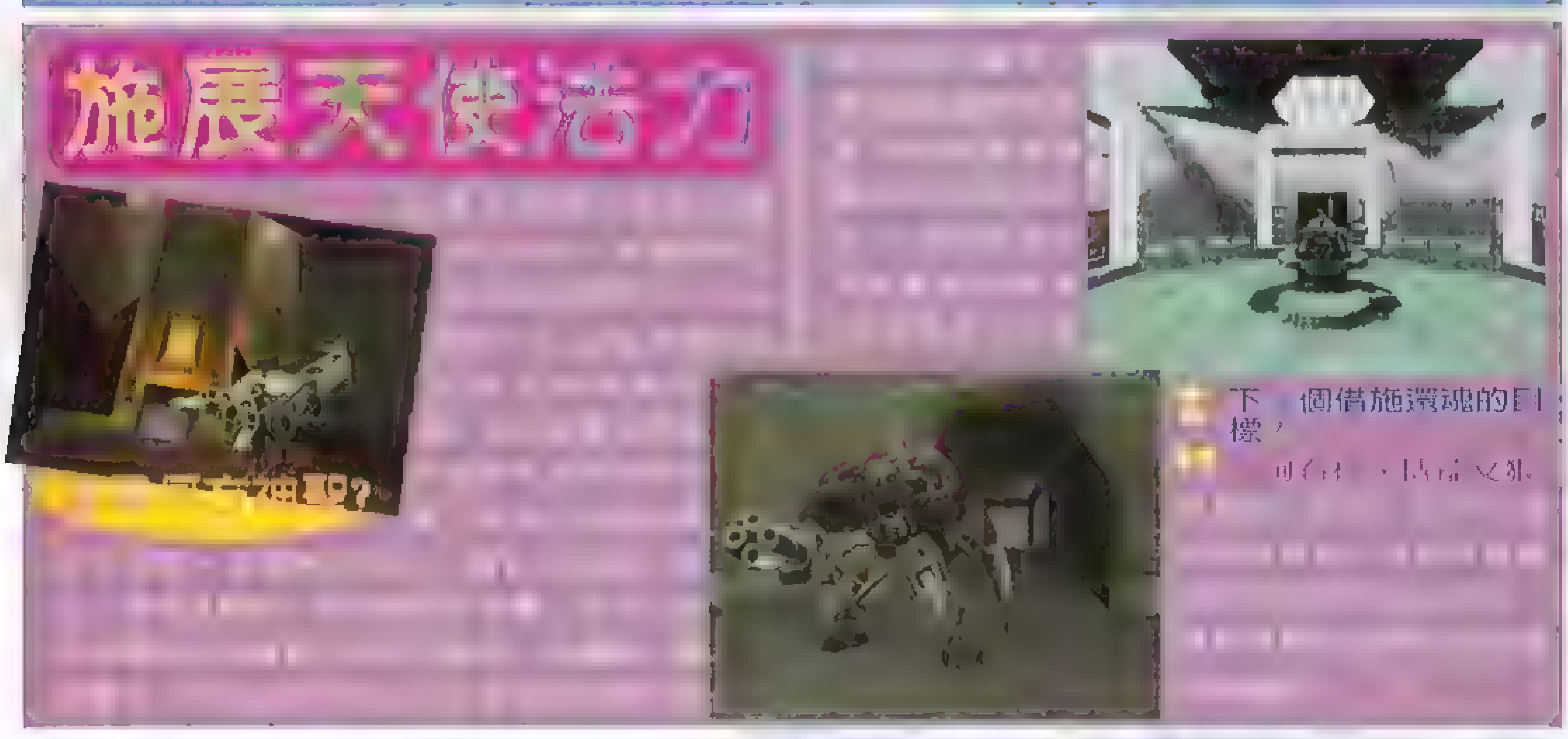


國外發行／未定
國內發行／未定
遊戲類型／射擊
使用平台／WIN 95
發行時間／1998年9月

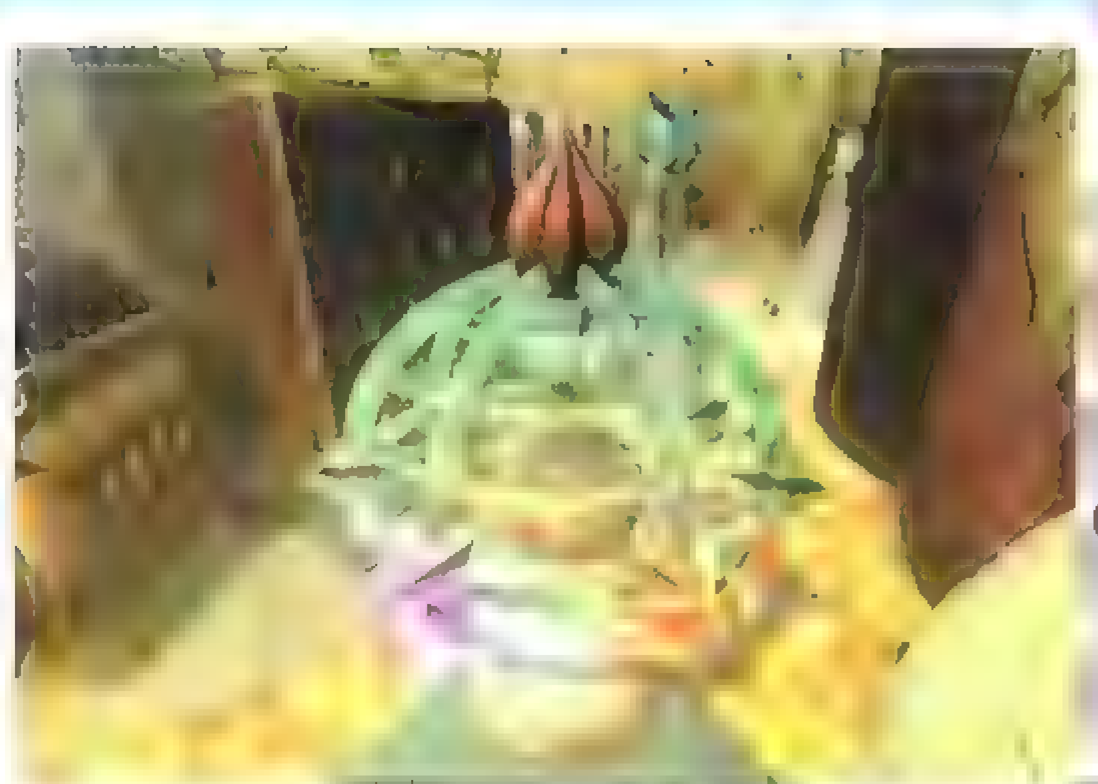
硬體需求

- Pentium 133
- 24MB RAM
- SOUND BLASTER
- 模式　未定
- 操作　未定









Of Light And Darkness

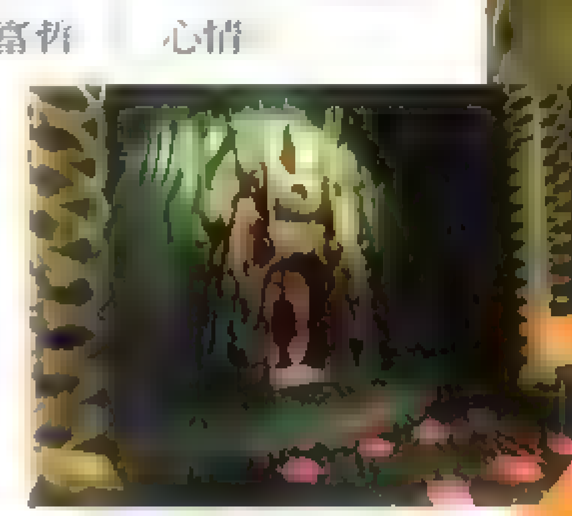


國外發行／INTERPLAY
國內發行／英特衛
遊戲類型／冒險
使用平台／WIN95
發行時間／6月



- PENTIUM 90
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- MOUSE

如果你想要一個有強烈美術風格的遊戲，現在起陰陽幻境是你最佳的選擇，這個遊戲所有的背景圖片是由世界著名的法國幻想派畫家GIL BRUVEL，據說這個遊戲的靈感就是來自這個畫家其中一幅畫而來的，嚴格說起來陰陽幻境裡是個較富哲理的遊戲，遊戲中帶有許多對神的懷疑批判，或許神存起來已經不再能提供這個世界更安全的保護了，玩陰陽幻境你得帶著一顆想像力豐富的心情



由法國幻想派畫家所工作的畫面



▼通往地獄的最後通道

▲邪惡力量的來源



Redneck Rampage Rides Again
續集 火爆鄉巴佬

國外發行／INTERPLAY
國內發行／英特衛
遊戲類型／動作射擊
使用平台／WIN95
發行時間／6月

硬體需求
- PENTIUM 90
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- KEYBOARD

《火爆鄉巴佬續集》是由Interplay發行，而製作則是由Xatrix負責，在國外5月中旬已發片，而且蠻受歡迎的。相信主要原因在於它延續了上一代遊戲獨特的風格－限制級動作遊戲（污言穢語＋暴力血腥）。不過Doom Like遊戲不都是一直如此嗎？

在火爆鄉巴佬一代中的敵人將又會出現在這次的版本，而在這次的遊戲中也會出現了許多新的敵人，並且造成更多爆笑、誇張的動作或情節。像遊戲中就會出現一位發狂的啦啦隊長，只要你一接近她，她便會用充滿火燄的指揮棒來攻擊你，但如果你躲得太遠，她又會發狂似的跳過來對你猛打，眞是一個令人覺得頭疼的敵人。或是本次遊戲中才出現的豬、母牛…等，他們的動作或是攻擊模式，都會令人莞爾的發出會心一笑。

至於武器方面在這次的版本總共有多達十種各式各樣不同的武器可供選擇，從手槍到雷射任君挑，這可算是應有盡有，筆者認爲最好用的便是安裝了炸彈的十字弓（射程遠、威力大）。遊戲中表現十分眞實，假如您使用炸藥時沒有安全距離，那有可能會炸死自己，所以還是請您多多保重。

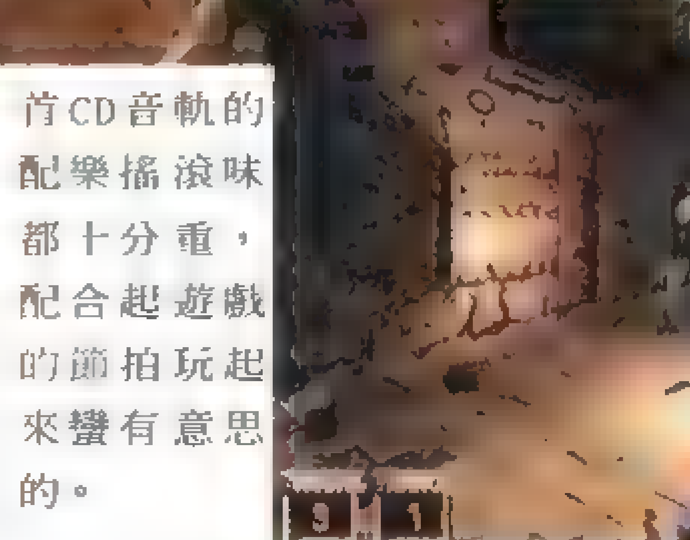


續集還多了連線對戰的功能，好讓親朋好友一同大戰！

至於遊戲的音效方面是由相當知名的Mojo Nixon製作，算是相當夠水準的製作，在遊戲進行中，主角不時會發出叫罵聲，充分反應出本遊戲的特色。只是筆者才疏學淺，只聽懂一句「Holy Shit」！如果玩家英文聽力夠好的話，應該聽懂更多。不過如果您注意聽一下，會發現那些雞啼與豬叫也都是十分傳神的。再加上遊戲那9首CD音軌的配樂搖滾味都十分重，配合起遊戲的節拍玩起來蠻有意思的。

遊戲中有附加一個安全鎖，假如您覺得遊戲太血腥暴力，並不適合家中年齡太小的小朋友玩，它可以幫您過濾掉這些不雅物及血腥暴力的畫面，眞是夠環保，也配合了政府的限制級分類。

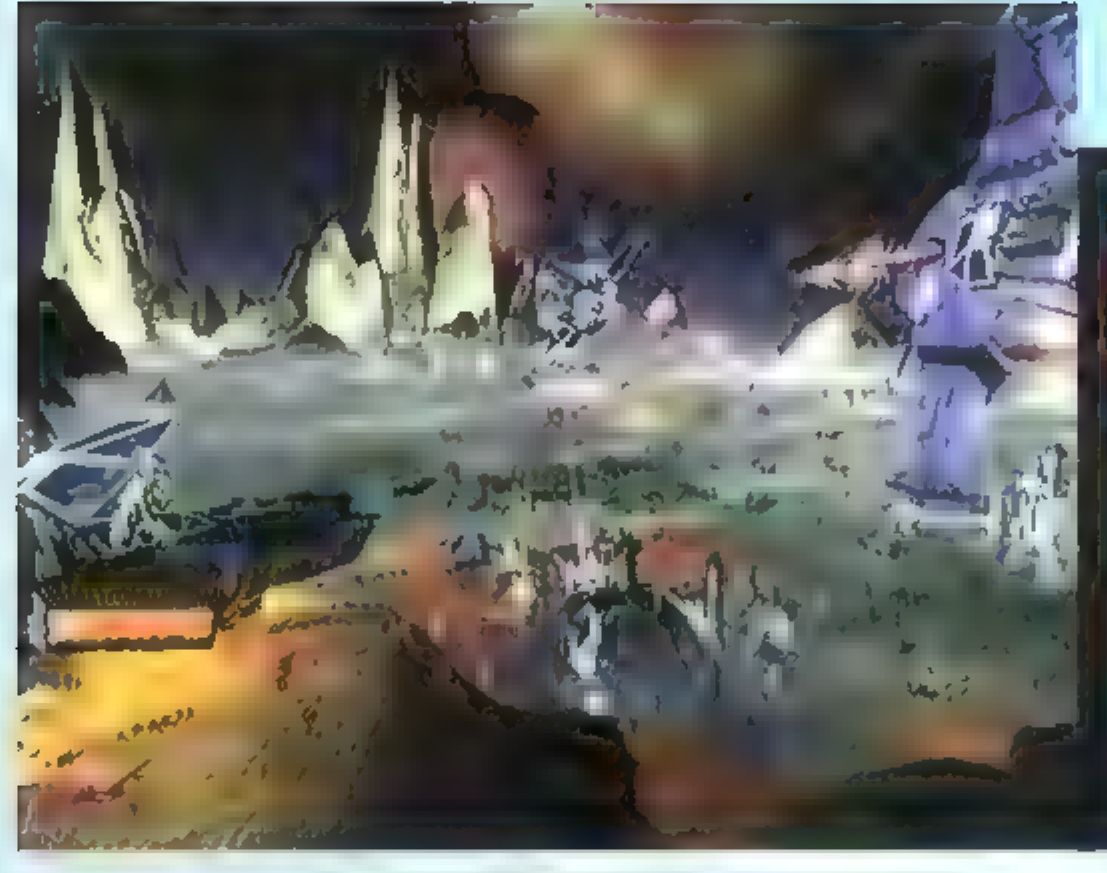
《火爆鄉巴佬續集》無論是在畫面素質、音效、控制介面等都有不錯的表現，加上本遊戲新增了許多一代所沒有的關卡、敵人、武器…等，相信假如您是這類Doom-like類型遊戲的熱愛者，一定也不會錯過的好遊戲。

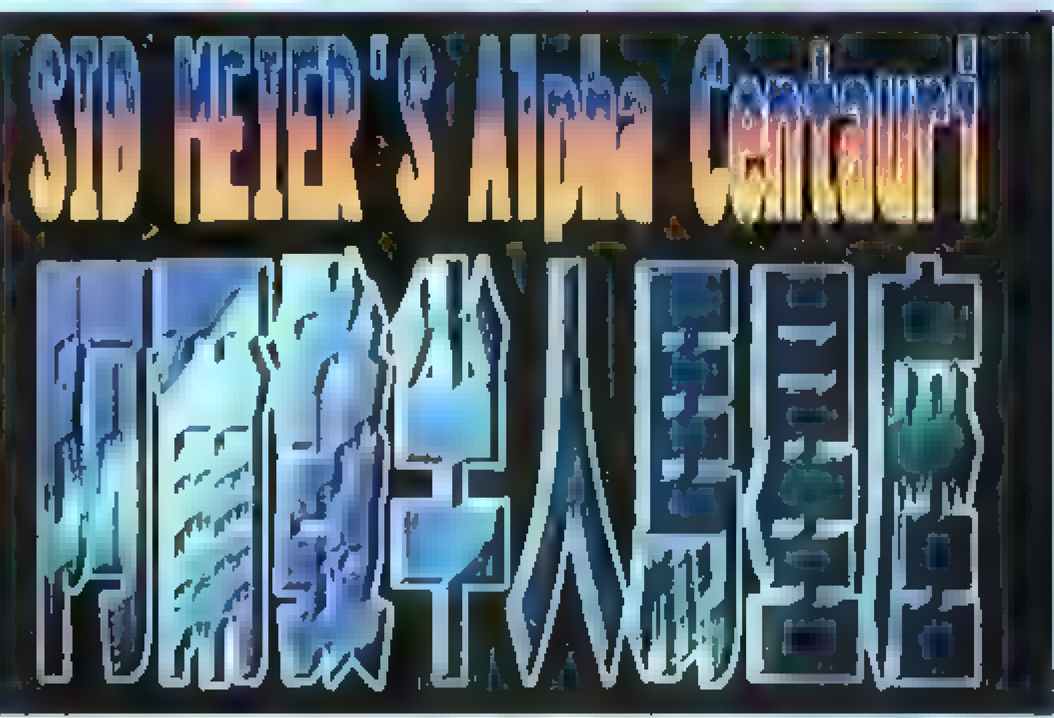


前方的辣妹是敵是友呢？

看來怪怪的敵人！給他一記鐵棒瞧瞧！







遊戲類型／策略
發行版本／光碟
國外發行／EA
國內發行／美商藝電
使用平台／WIN 95
發行時間／1998年10月

硬體需求
●機種　未定　●記憶體　未定
●WIN相容音效卡
●模式　未定　●操作　未定

梅爾出品 玩家有信心

阿爾發半人馬星座（Sid Meier's Alpha Centauri，暫譯）是一套回合制策略遊戲，這套被評論家喻為太空版文明的遊戲，融合更多的高科技情節、毀滅對手的新方法，以及新型態的社會與經濟發展。有趣的是，設計這套遊戲的不是梅爾本人，而是他的事業合夥人布萊恩雷諾（Brian Reynolds），但本遊戲的全名卻是Sid Meier's Alpha Centauri，梅爾反而成為一個默默耕耘的人，這個現象無非說明打上梅爾的大名即等於品質保証。

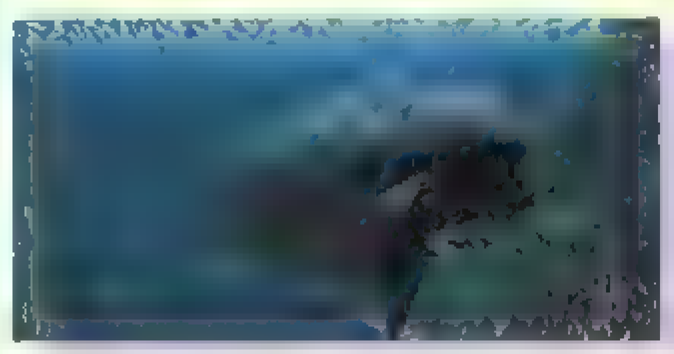

左一便是大名頂頂的席德梅爾。



各具特色的七大派系

本遊戲主要敘述在公元二十二世紀末期，聯合國阿爾發半人馬星座任務團離開瀕於滅亡的地球，成功抵達環繞阿爾發半人馬星座的十星上殖民；然而，太空船上的人卻在這個新天地上，分裂成七個派系，其原因不是因國籍不同，而是因意識型態及對新世界的發展方向不同所致。各派系在星球上各自發展，玩家將控制其中一支派系，電腦或其他玩家則控制其餘的派系。玩家在治理上須進行許多的控制，必須做出經濟、社會和民族的決策，創造自己版本的未來世界。

中心潛艇 海洋控制



選擇畫面 七大派系

此外，獨特的地形產生器及逼真的3D地形，使每一次遊戲都能表現出嶄新且隨機產生的環境，無限提高遊戲的重現價值。在多樣化且令人讚嘆的未來技術的輔助下，玩家在遊戲中有多種達成勝利的方法，因為每一種技術均能創造新的決策及機會。在多人共玩方面，可透過數據機、連接序號、區域網路或網際網路進行。

ARMY MEN

帶領你的6名塑膠戰士

步槍、機關槍、手榴彈、火箭

迫擊炮、火焰發射器

坦克車、吉普車、軍用卡車

空中火力、傘兵部隊、空中偵察

沙漠、沼澤等不同地

地貌

超過30種混合動作任務

人連線，協同作戰

玩具兵的真實戰場

玩具奇兵

REAL COMBAT. PLASTIC MEN.



歐樂影視國際股份有限公司

http://www.all-luck.com







ARMOR COMMAND

SUPREME STRATEGY. ABSOLUTE ACTION.

"3D動作與即時戰略遊戲成功的結合！" —PC GAMES雜誌

—PC Multimedia & Entertainment雜誌



Ronin設計公司

98年再創上顛峰作

完全3D即時戰略

天鐵計畫

戰略更多！功能更多！樂趣更多！

遊戲名稱 \ 特色	多重視角	多人連線	多方陣營	完全3D	創新界面	情報偵搜
Command & Conquer™（終極動員令）		√	√			
Dark Reign™（黑暗帝國）		√	√		√	√
Total Annihilation™（橫掃千軍）		√	√		√	√
StarCraft™（星海爭霸）		√	√		√	√
Armor Command™（天鐵計畫）	√	√	√	√	√	√









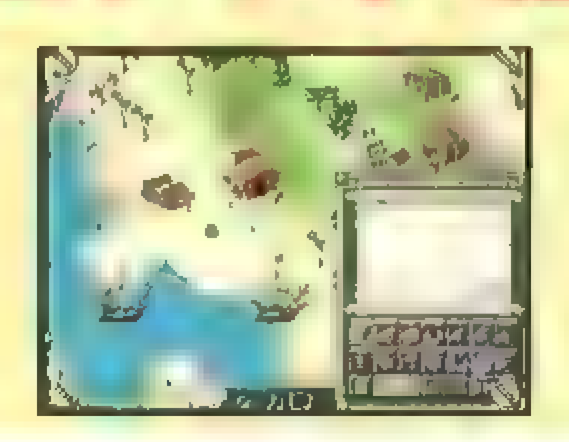


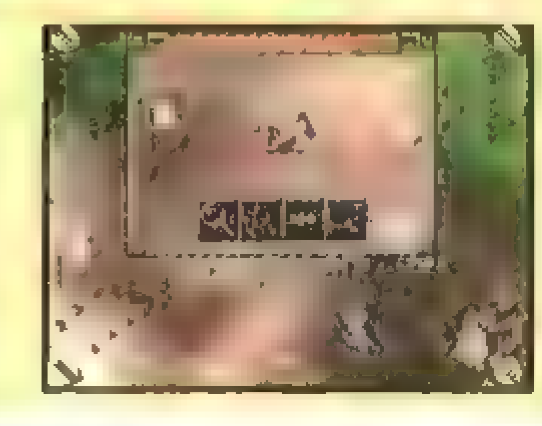



INCUBATION
TIME IS RUNNING OUT
異種之破繭而出
恐怖與驚異的異星之旅
PC GAMER
BEST
TURN BASED
STRATEGY
GAME
1997
美國PC GAMER雜誌評為年度最佳策略遊戲
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
北區 北市吉林路144巷11號 TEL 02 2581 2672 FAX 02 2581 2699
中區 台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 FAX 04 338-0285
FAX 07 348 7351
華義遊戲網：http://www.waei.com.tw
SEGA
www.bluebyte.com
©1997 Blue Byte Software
Blue Byte


FLYING CORPS GOLD
空中格鬥王
世界大戰名將〔紅爵士利多芬〕
◆支援Modem/IPX多人連線
◆多重事件的戰役模式，充份挑戰你的飛行技術
華義國際
WAEI
休閒軟體．最佳品牌
北區 北市吉林路144巷11號
中區 台中縣烏日鄉烏日村大同路65號
FAX 02 2581 2699
FAX 07 348 7351
華義遊戲網 http://www.waei.com.tw
empire









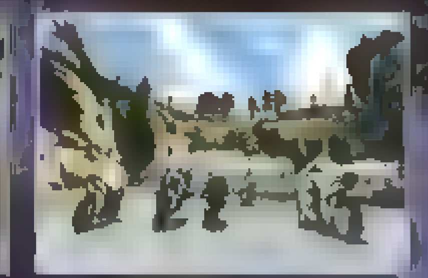


WAR


時速300公里側掛過彎您體驗過嗎？








Castrol
HONDA
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONS


學生証
新世紀
鋼鉄
GIRL FRIEND
福音戰士
華義國際
休閒軟體·最佳品牌
北區
中區
南區
TEL 02 2581-2672 FAX 02 2581 2699
華義遊戲網：http//www.waei.com.tw
GAINAX
© GAINAX, ProjectEva TV Tokyo
© 1997,1998 GAINAX



神與魔的恩怨　情與慾的交織
刀光劍影的對峙 天昏地暗的廝殺
血雨腥風——毀天滅地！！！
古老的傳說
上古戰神封印了大魔王後
將其武功招式與兵器藏在
戰神碑 和 神兵志 上面 !!!
兵荒馬亂的時代，魔神又將再次甦醒
人民一切的希望,就只能期待在你的身上



毀天滅地
引爆1998暑假
角色扮演戰鬥遊戲
軟體世界
智冠科技股份有限公司
稻旭國際股份有限公司

神與魔的戰爭到了最後階段
可以流的血已流盡
恐怖自天而降

修羅地獄變



一個令您瘋狂以待的新型養成戰略RPG

1998即將登場



福旭國際股份有限公司



大宗師
暑假登場
軟體世界
智冠科技股份有限公司
TTn Information
福旭國際股份有限公司



RPG復活宣言
魂之利刃
在魔幻與未來之間穿梭
失落的古文明將再次重現神的信息與血的宿命
你將解開傳說之謎
命運轉動之時你將成為燒盡一切的紅蓮之炎
也許你已厭煩眾多的古裝武俠，或連篇英文的策略遊戲
現在 魂之利刃 將給你全新感受
帶你跨時光的界限突破空的範疇，在無限的想像中任意馳騁，
每一個細微處都會讓你萬分驚奇
每一場戰鬥都會讓你大呼過癮
體驗驚心動魄就在
今夏向你全面展開
紅蜻蜓
TTn Information
福旭國際股份有限公司

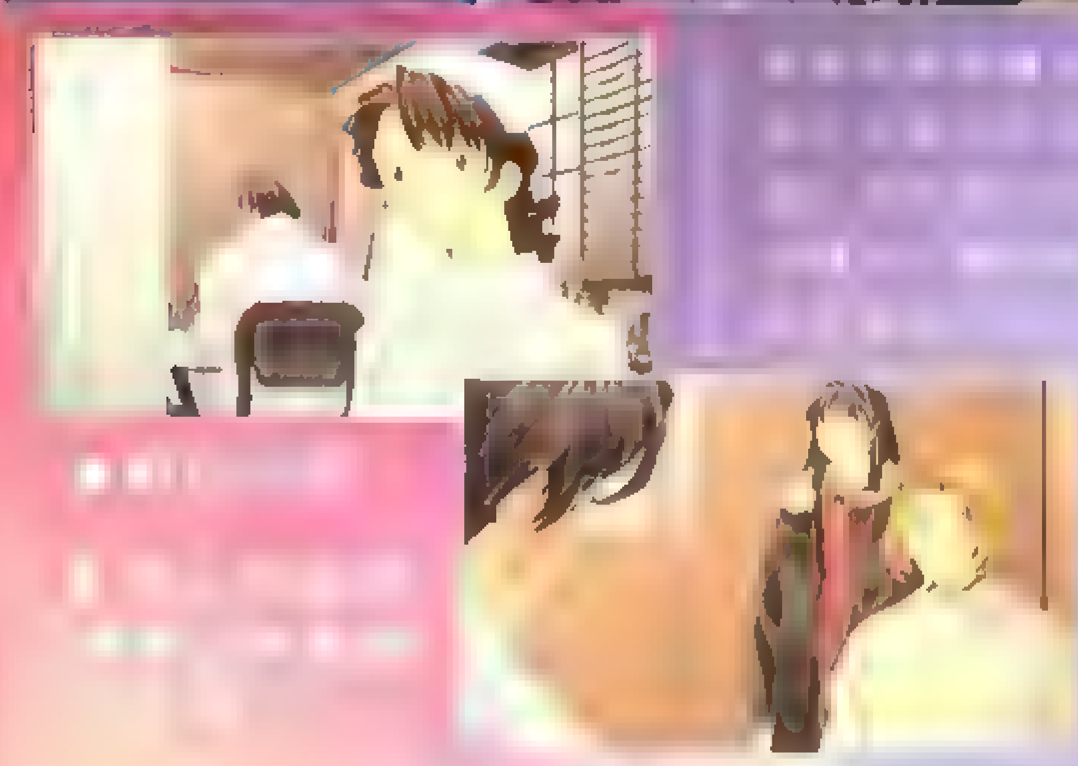


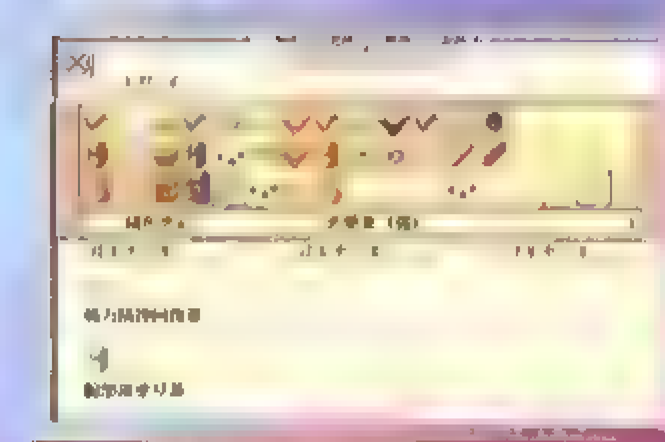




●林家弘







個人風格強烈的人物造型



▲讓我來看看…

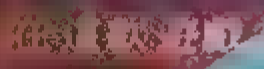


▲別用這種無助的眼神看我～



▲常常翹家打架的狩野美紀，她似乎跟父親政敵的兒子有所衝突

◀咦？妳的貧血好了嗎？



複雜的遊戲系統



▲有多次自殺紀錄的自虐少女鹿島遊紗，看她的繼母就知道問題癥結所在了





▲對醫生有某種不正常幻想的少女，好好糾正她吧！

十分奧妙的看診系統





優美的配樂





醫生氣急嘛！

[illegible]







▲別……

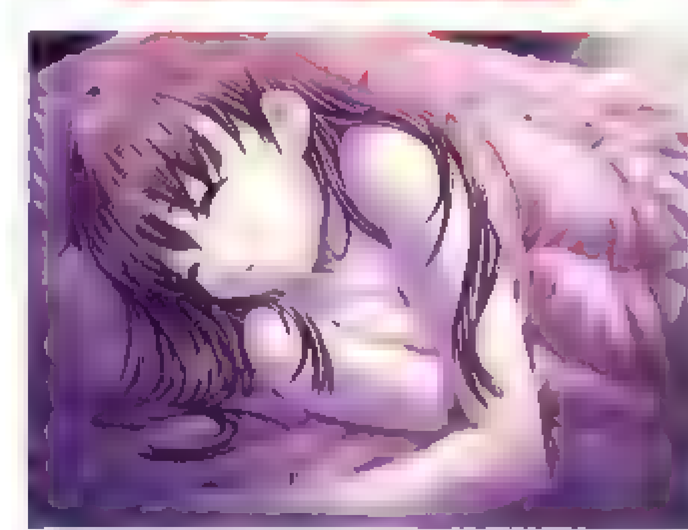
▶ 生這麼重的病還偷跑出去，真是不懂得愛惜身體







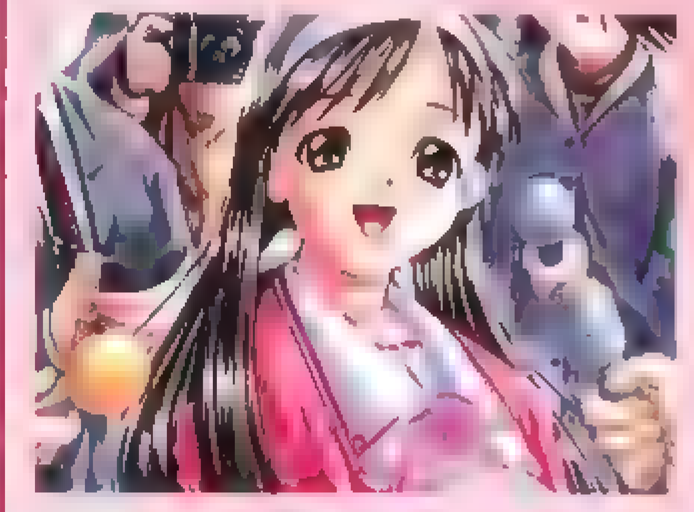




▲明星的睡相，沒看過吧？

女友是超人氣偶像，您該如何自處？

您一定也曾這般夢想過，五光十色的螢光幕前最絢爛耀眼的超人氣偶像，若能成為你最親密的戀人，那該是多令人



▲大受歡迎的由綺

欣羨的一件事。但若事實真是如此，您想這又將會遇上多少的麻煩？從現在起，您只是一位平凡的大學生，念著普通的大學，與一般人同樣過著交友、嬉鬧、用功、打工的平常生活。不凡的是，你有位極受歡迎的新人偶像歌手女朋友。

森川由綺，與主角從高中時代便是戀人，兩人一齊考上同一所大學，一直到成為眾人目光焦點的偶像，兩人間的感情持續地維持著沒有太大的起伏變化。上了大學之後，由綺忙於演藝工作，兩人相處的時間便少了，彼此也因而逐漸地拉開了距離。此情此境，主角到底是要壓抑自己的情感，讓由綺在方纔起步的演藝事業上全力衝刺；還是要放棄這段感情，在周遭尋回自己平凡的青春呢？在舞台上閃亮耀眼的由綺，平凡而無能為力的主角，譜成了這部耐人尋味的戀愛故事。就如同一本純白的相簿一般，想要為自己留下絢爛多姿的回憶，或是平凡地貼滿全本，那得看您自己的努力了。

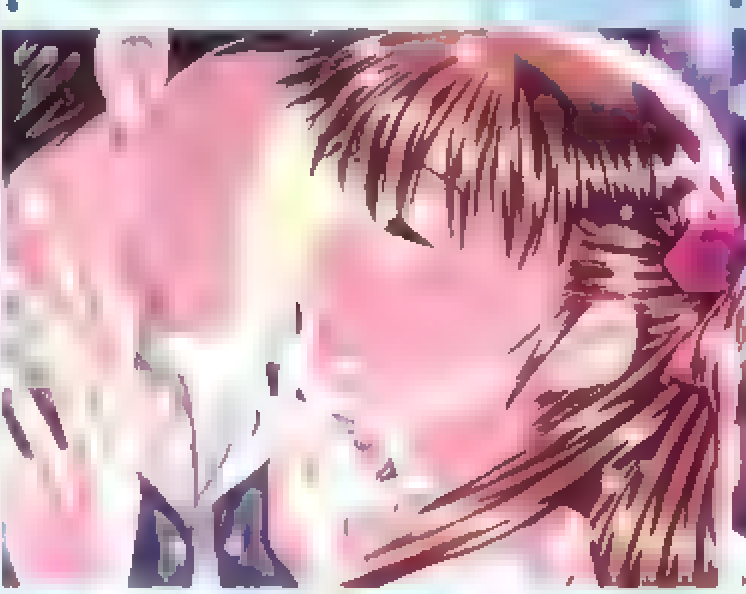


Leaf繼『To Heart』之後推出的年度大作

這是Leaf繼去年大賣的『To Heart』之後，在萬眾期待下推出的年度大作。劇情上仍然以戀愛故事為主幹，不同的是這回倒不是以向來廣受好評的『Visual Novel』電子小說形式，而是改採具有時間概念的排程式SLG系統設計，話雖如此，玩者還是可以看出本遊戲受到前幾部作品的影響相當之大，特別是在畫面的演出手法與斗大的敘述文字等方面，這些介面的主系統可說是如出一轍。這或許也是市場上仿效『Visual Novel』系列的產品實在太多，Leaf想另闢新徑以為區隔吧。

與『To Heart』一樣，片頭都有一段真人演唱的主題曲，也點明了本遊戲的主題與內容，另外，在『To Heart』裡曾受筆者讚賞有加的漫天櫻舞動畫依然保存了下來，不過這回卻換成了雪花，只見夜空中片片雪花盤旋飛舞，煞是好看動人。在以往的『Visual Novel』系列，嚴格說來其實也沒啥使用者介面可言，只是單純的些文字配置罷了（當然這也是一種使用介面），因為這是一部電子小說嘛。但在『White Album』裡，可就不能如此了，一部SLG少不了要有些屬性、參數、選項等等的啦，這在『White Album』裡表現得更是恰當～為了配合那大大的敘述文字，遊戲的圖形介面、圖像（Icon）等設計也是大了一號，整體看來很活潑、很搶眼，也很速配。尤其在主角的狀態欄裡設計了一個小人，依主角的體力狀況而有各種動畫表現，相當生動有趣。





▲這是怎麼一回事？

▶譜出另一段戀情



傑出的美術表現仍然令人驚嘆

Leaf的美術表現自『痕』以來可說是節節攀升，至『To Haert』而臻於成熟，終至『White Album』致無懈可擊，無論是人物、背景，一筆一畫都在256色內呈現最傲人的心血成就。擔任原畫的是『ノ－・YOU』先生（好奇怪的筆名），或許各位覺得很眼熟，沒錯，在『To Haert』裡部份角色如志保、智子等就是出自於他的手筆。奇怪的是水無月徹先生並沒有參與此次的創作，可能在計畫什麼大案子也說不定。

雖然圖形如此的傑出，但令人遺憾的是，圖量卻少的可憐。相對於『To Heart』的那種質量俱佳的前例，實有意猶未盡之感。音樂音效更不用我多說，玩過Leaf遊戲的玩家莫不豎起大姆指稱讚，此次當然也不會有例外。記得筆者曾對『To Heart』的包裝讚許有加，而這回更誇張，『White Album』的包裝外盒設計成一本相簿的模樣，細膩的質感使人光看外表就可知其實質的內在與製作的用心。



▲與由綺的結局

▶與理奈的結局










▲故事的關鍵人物～艾莉西雅


▲劇情裡也有可愛逗趣的部份

故事的開端…

高度文明發展的希德大陸，因為謎樣的大爆炸而使得週邊的小島接二連三的消失，島上的居民也因此而陷入了恐懼混亂的異常態勢之中。加上最近魔族的活動更加的頻繁，於是平日轉戰各地的冒險者也紛紛挺身而出，主角雷敘便是其中之一。雷敘一直到接受了擊退魔族的委託，集合了鎮上幾位身懷絕技的夥伴之後，便浩浩蕩蕩地前去討伐魔族。就在凱旋而歸的當夜，殘存的魔族餘黨卻擄走了鎮長的掌上明珠艾莉西雅。就在那一瞬間，雷敘清清楚楚地瞧見了艾莉西雅胸口的奇形紋章～究竟艾莉西雅身上隱藏著什麼樣的祕密，與魔族眞正的動機……，這一切，都還只是冒險的開端而已。這部遊戲乃是ZONE公司繼『妖女亂舞Ⅰ、Ⅱ』之後所推出的正統RPG。

▲這…

不同的是這回並不是3D迷宮，而是採用2D平面的方式，但在畫面與表現手法上卻維持了『妖女亂舞』系列以來的風格與水準。

遊戲初期劇情主線以救出艾莉西雅為主軸，但隨著劇情的演進，逐漸地發展出復興受到魔族毀壞的市街之『都市育成』要素，並肩負起大陸存亡的重責大任。另外在戀愛SLG的部份，我方的夥伴共有七位，清一色都是可愛的妹妹，隨著玩者對話的選擇來影響對於各角色的好感度，進而決定出不同的結局，這倒是和『妖女亂舞』的作法同出一轍。值得注意的是，如果彼此好感度夠高的話，則可以使出威力絕大的合體攻擊，這點是在前作所未見的新增設計。


▲打敗敵人後就有清涼的鏡頭

▶賣金魚的少女



值得您來品味的純正美少女RPG

在『妖女亂舞Ｉ、II』裡，那種看起來似乎是用原稿掃描而來、滿是雜點的圖形已較少見（還是有用到），筆者雖然不欣賞這種作法，但或許ZONE認為這也是他們的特色之一吧！筆者曾對『妖女亂舞II』的片頭大力讚揚，相信大家也有同感才是。而此次的片頭依舊做得很棒，舉凡運鏡、構圖、配樂等無一不是上乘之作，在此不得不再次提出讚賞一番。另外，外盒的包裝相當精緻、漂亮，與前二作不同地改採紙盒包裝，因為ZONE已收回由GEO的代理而改由自己發行，包裝內並附有一張精美的海報與滑鼠墊。



比較明顯的缺點，該是出在劇情鬆散與提示不明確等，儘管並非十全十美，我們仍能體會到ZONE在製作上的努力與用心。雖然只發表了三部作品，但其在品質上精益求精、力求突破的腳步是值得我們所肯定的。玩者不妨以輕鬆、欣賞的心情去玩它，相信在此也必能有一番新的感受與體會。

遊戲難度並不刁難

遊戲的難度並不高，昇級相當的快，所以幾乎絕少要用到回復體力的法術與道具。更特別的一點是，參加戰鬥的夥伴是由七人中挑選出三人，但在經驗值的計算及昇級時則是統統有獎、見者有份，即使不參戰也能不勞而獲。這樣的設計夠讓您感動得痛哭流涕了吧？如此便可省去了分頭練功之苦。敵人的造型依舊與『妖女亂舞』一樣，以可愛的美少女為主，打敗了之後還會有清涼的鏡頭，話雖如此，敵人出現的頻率還是嫌多了一點。



▲宿屋老闆的女兒

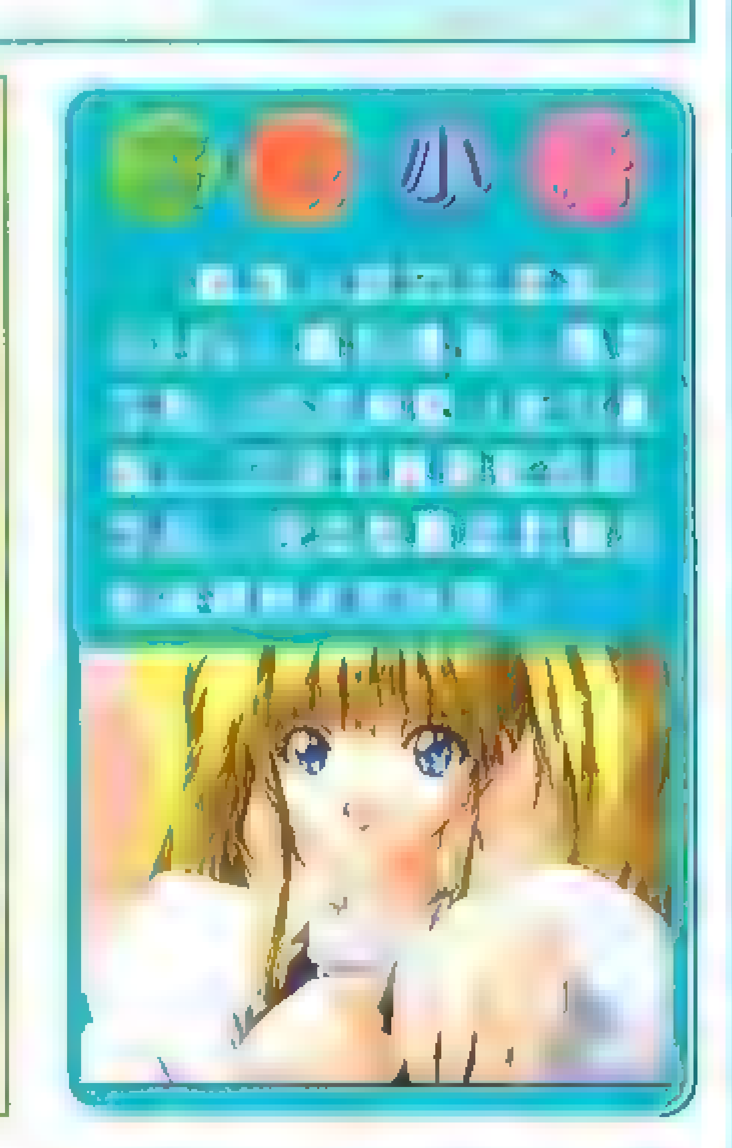
◀要走？不會吧…

幾近滿分的圖形表現

在圖形的表現上幾乎已經可以拿到滿分了，不僅品質絕佳，圖量也相當地多。ZONE公司的主要人物造型設計（名字未公佈）從『妖女亂舞I』以來一直就沒變動過，但一路上卻留下他努力與成長的痕跡。遊戲裡的人物造型成熟、骨架正確，細膩又不失幽默的畫風確實深深地擄獲了每顆玩家的心。特別是當那三杯黃湯下肚的艾莉西雅，撒野嬌蠻的模樣渾不似平時的她，嬌俏的模樣令人忍俊不已，人物塑造的功力可見一斑。全彩的上色技巧，是整體圖形質感提升的最大功臣。



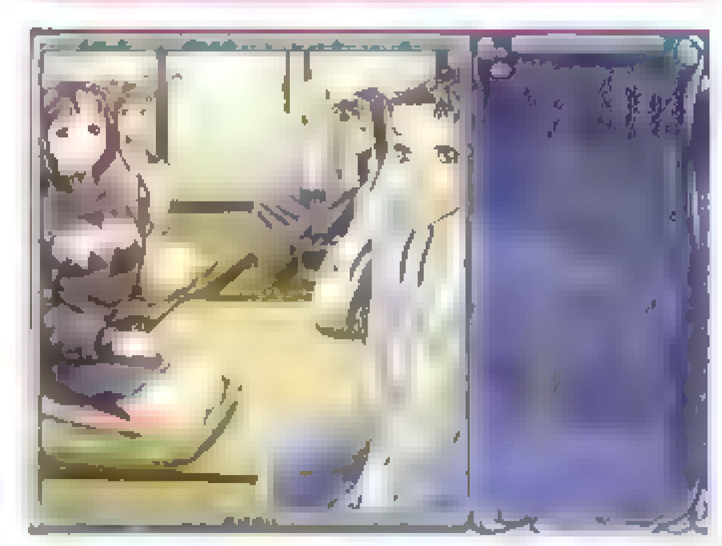
▲嗯，快呀～





●林家弘

●AVG（18禁）
JWIN95
●BlueBell
●8800円



▲獨特的直寫式文字畫面

主角鹿野駿二原先計劃在大學合格後向青梅竹馬的千春告白，沒想到居然名落孫山，兩個期待已久的夢想雙雙落空。因此而意氣消沉的駿二，某日突然收到了由遠親八代瑞穗所寄的一封信，信中希望駿二利用春假到山上一遊。於是駿二便偕同千春來到被綿延群山所圍繞的八代家。就在駿二與八代家姊妹一起度過的快樂時光中，駿二無意間發現了一位謎般的少女～小夜…。

充滿文學氣息的奇幻故事

其實在見到這款遊戲前，筆者本來還不是很感興趣，但是在見到遊戲畫面的第一眼後，卻讓筆者有種驚艷的感覺！原因就在它雖是一款傳統式AVG，但是遊戲中的文字訊息卻是如一般書本一樣，以直行的方式來顯示，圖形則是顯示在左邊的框框中，整體畫面看起來就像我們平常常看的小說般，十分的特別。就如遊戲宣傳本身所標榜的，這是一款電子小說式AVG，玩家不只從畫面上可以感受到故事中獨特的文學氣息，遊戲中最主要的故事訊息部分，更是道道地地的小說式寫法，如果你是懂日文的玩家，筆者建議你仔細用心的看完每句文辭，這可是整個遊戲的精華所在哦！

▼唉，身為唯一的男孩子，就忍著點吧！

▲你要帶我到哪去呢？

朦朧的美感

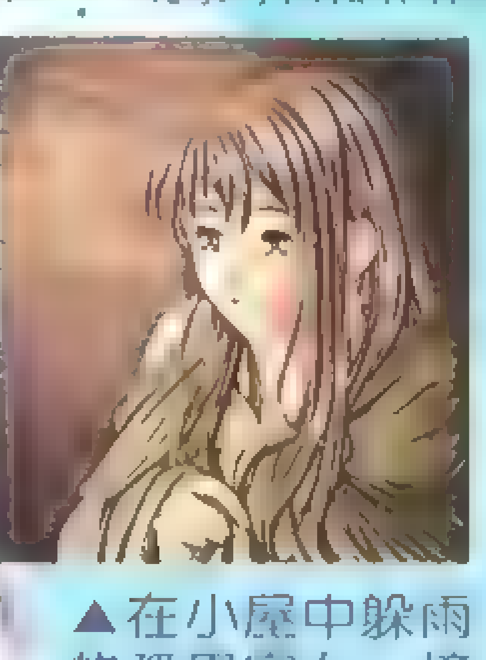
「櫻色の手紙」是採用24M全彩模式來繪製遊戲中的畫面，雖說全彩模式在目前來說，幾乎可算是日文遊戲普遍的標準，但是此遊戲在全彩模式的運用上，還算具有相當的水準；不論是在人物造型的色澤與質感，以及光影的表現，在遊戲中都發揮的相當不錯，加上刻意使用那種粉嫩的配色風格，營造出一種朦朧的美感，更能將遊戲的氣氛完全帶出。人物造型的設計是由「旅人」這位筆名有點奇怪的畫家所擔任，他的造型特別著重在眼睛與頭髮的描繪上；雖整體造型的感覺仍略嫌清澀、不夠成熟，但都能充分描繪出各個角色的性格特性，已經算是相當不錯的。筆者個人較欣賞他筆下的八代瑞穗，尤其她那溫柔賢慧的魅力著實十分動人。

值得一聽再聽的配樂

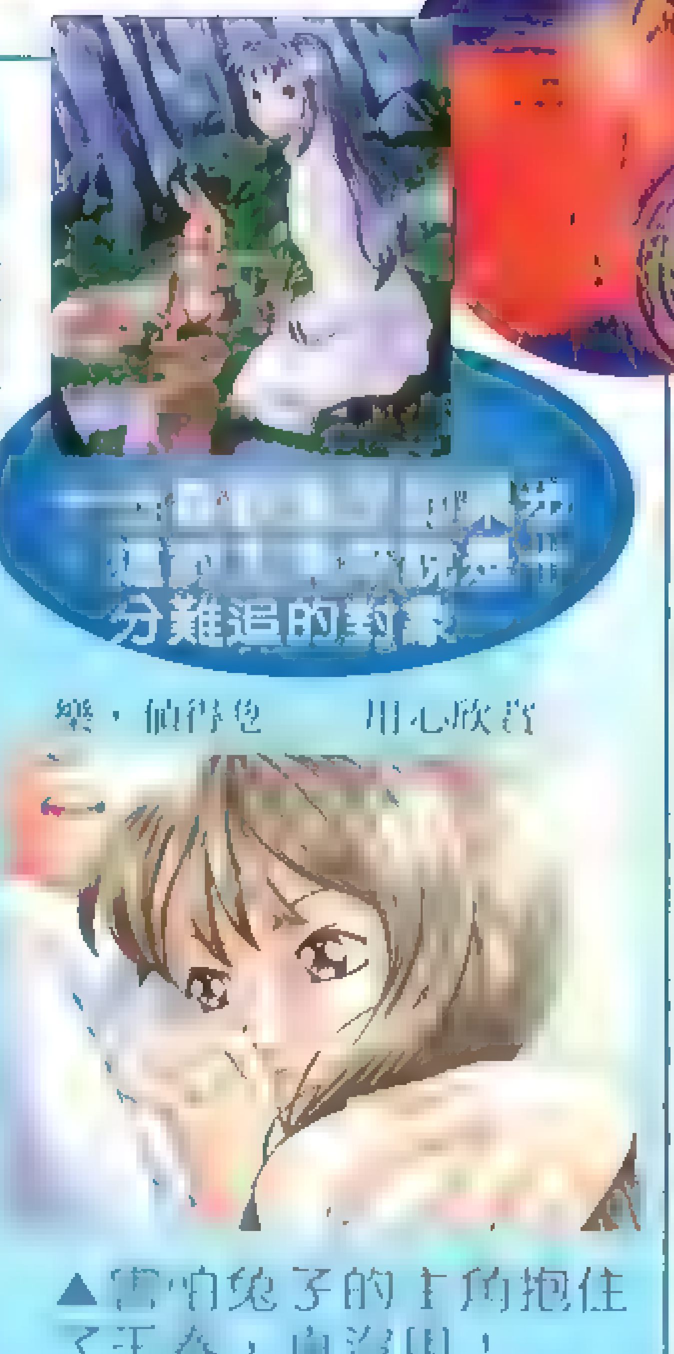
遊戲的訊息並未加上語音的效果；雖然各位讀者一定認為語音幾乎也算是絕大多數遊戲所必備的，但是話說回來，這是一款走了小說式的AVG，小說不會自己說話是蠻正常的嘛！雖然沒有語音，但優美的背景音樂可是少見的佳作哦！由於音樂是以CD音軌的方式來撥放，所以音色相當不錯；遊戲中共有十九首音樂，玩家可直接在音樂鑑賞模式或以CD撥放程式來聆聽。筆者個人尤其喜歡「櫻樹」這首曲子，把日本文化代表的櫻花樹飄落的美感表現得淋漓盡致，其他也有許多做得相當棒的配樂，值得您用心欣賞。

▼這時候再遲疑下去的話就太對不起她了哦！





▲在小屋中躲雨的孤男寡女，接下來呢？嘿嘿，看老天安排啦！



▲害怕兔子的主角抱住了千春，真沒用！

清清淡淡的小品劇情

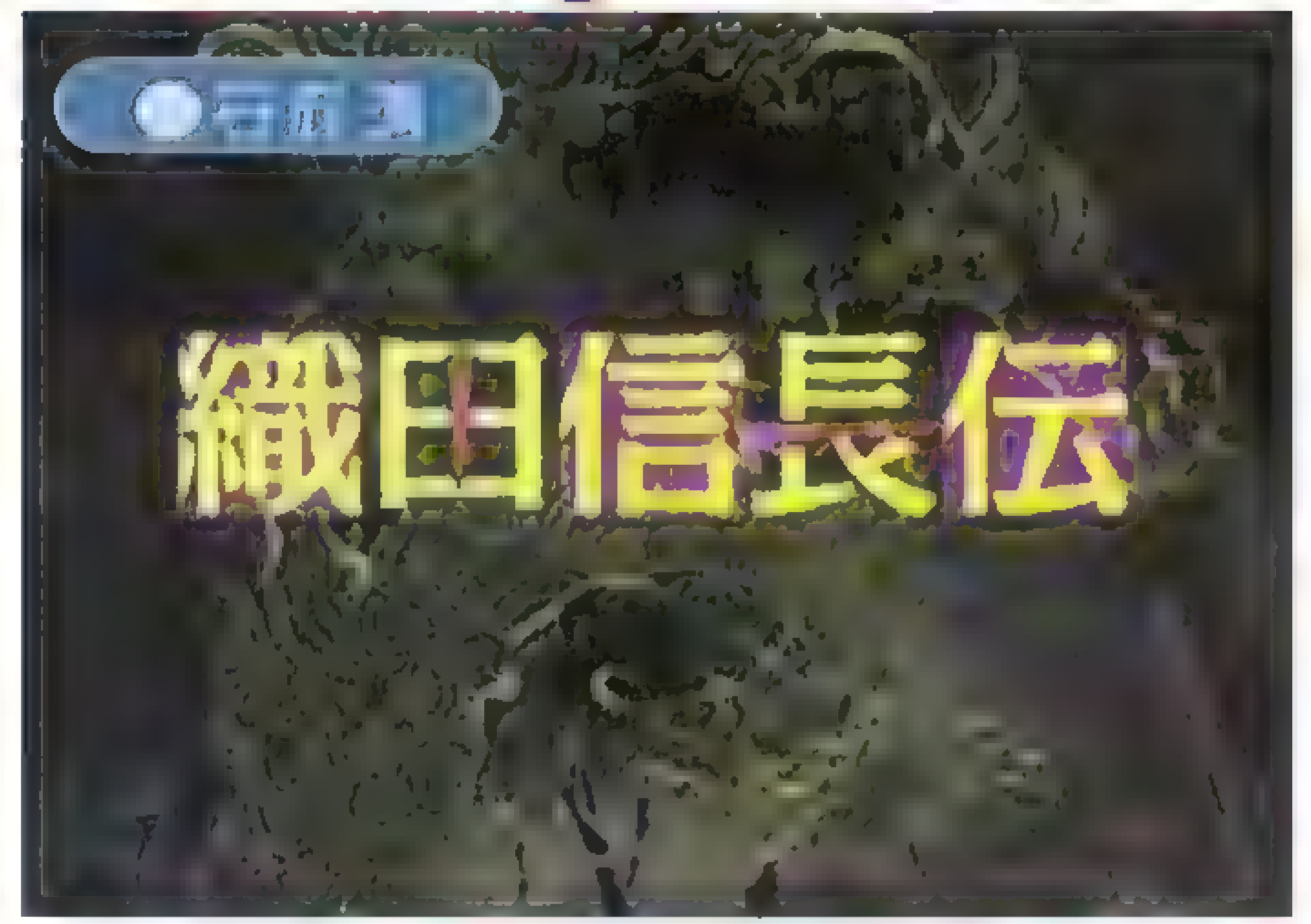
「櫻色の手紙」也和其他AVG一樣，具有多線多結局的劇情結構。遊戲在進行中可以隨時進行存檔，玩家可以在每個對話分歧點紀錄下來，對完成所有劇情有相當大的幫助。不過，遊戲的劇情長度實在非常的短，玩一次大約只要二十分鐘就可破關，但是由於每個女孩相關的劇情分歧點相當多，在前後重玩時比較不用花太多時間。遊戲包裝內共有兩張光碟片，第一片是遊戲本體，而第二片則是屬於附錄性質的資料光碟，在裡面附有一個HTML的檔案，玩家可以用網頁瀏覽程式來執行。在這個不須上線的網頁裡，玩家可以藉此來瀏覽光碟裡面的圖形資料，除了製作者加畫的數十張插畫外，還有人物設定資料、製作者訪談及攻略提示，還可藉網頁連結到該公司的日本站台。

由於遊戲的風格是走小說式的寫法，所有的敘述手法完全以第三者的角度來詮釋，這樣的做法在遊戲中會不會有問題呢？目前大部分遊戲都是採用第一人稱的角度來表現，玩家可以清楚的知道目前畫面上正出現哪些角色、哪位角色正在說話，但是「櫻色の手紙」完全是以第三人稱的角度來敘述，玩家必須仔細閱讀文章，才能分辨故事目前的狀態，這對習慣了以往遊戲敘述法的玩家而言，是需要稍為做點調適的，但是換個角度想，也唯有仔細品味故事的每段文句，才能夠真正體會到遊戲的精髓，不是嗎？



▲在櫻花樹下賞花，真羨慕日本人有這番雅興





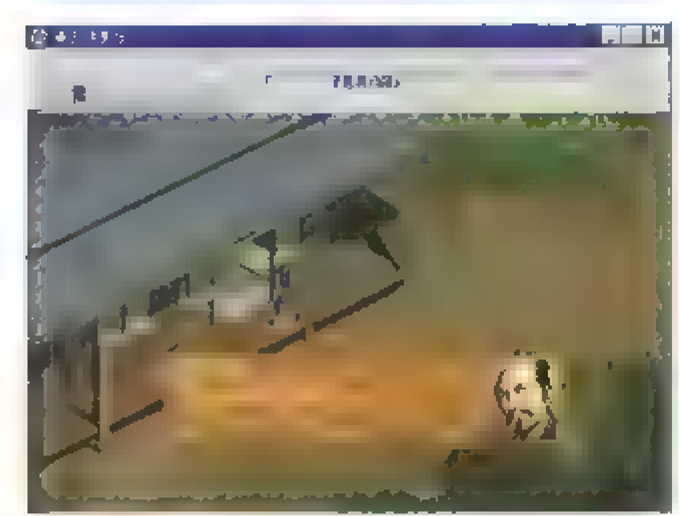


尾張的大傻瓜～織田信長的傳奇故事

戰國的風雲兒織田信長年少的時候，因為其放蕩不羈、大而化之的性格，而頗被質疑其繼承家督的能力，也因為母親土田御前對弟弟對織田信行的偏愛，以致於造成了兄弟鬩牆的戰國悲劇，同樣劇情也重現在之後的伊達政宗身上。

喜愛「信長の野望」系列的讀者們，想必都會對主角人物的織田信長有濃厚的興趣，甚至於會找傳記、電視劇來看。事實上一直以來，信長在日本歷史上的爭議一直不斷，有的視之為佛敵，敵視為第六天魔王（註）；有的人崇慕信長的敢作敢為、不憚毀侮，只為布武天下的理想。而信長本身，更是無數小說、傳記、電視、電影的題材，信長的出現掀起了戰國時代的高潮是絕對無庸置疑的。

不過對「信長の野望」的玩家來說，雖然可以藉由許多遊戲的事件來瞭解信長的生平，但是總是嫌少了那麼一點，畢竟雖然說是「信長の野望」，終歸是策略遊戲，眼光不能單單只是集中在信長身上，而「織田信長傳」的推出就彌補了我們想更進一步瞭解信長一生的好奇心了。


▲家老平手政秀，對織田信長的影響很大


▲前田利家等人是一開始就值得培養的戰力

「英傑傳」系列推出至「織田信長傳」已有四個作品了，而「織田信長傳」與前作們不同及改進的地方一定是「英傑傳」迷們最想知道的地方吧！

遊戲的缺失



一代不如一代的『英傑傳』系列作品



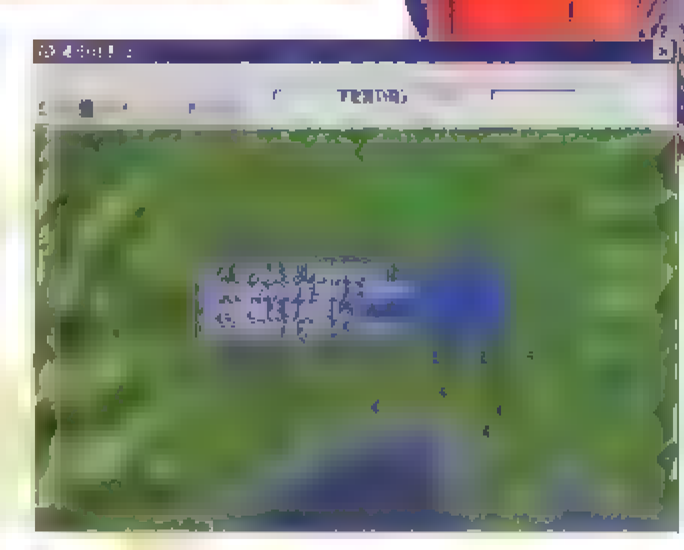
▲將女兒嫁給信長的齊滕道三

音樂部份倒是還好，大概是筆者對遊戲音樂不大挑惕，而且KOEI的音樂大都有一定的水準、一定評價的關係吧！

劇情部份倒是發揮了改變歷史的慣例，同樣的有兩個不同的結局，就是前面所說過的「本能寺之變」與「天下統一」，這兩種不同結局主要還是在對明智光秀的態度上，在遊戲裡對他的相關選擇要小心選擇才好。

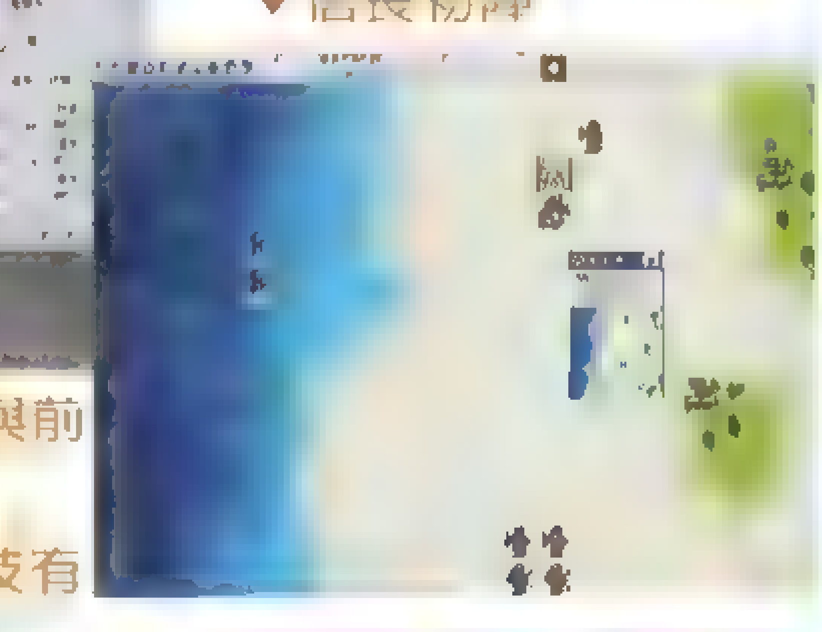
也許是太過期待這個遊戲，對它的批評自然就嚴厲了許多，只是比起「信長の野望」和「三國志」系列，「英傑傳」一代比一代差的表現，令人不能不對KOEI這個遊戲的草率態度失望。

註：信長和一向宗的恩怨結的很早，信長相當憎恨戒律不嚴、時常糾眾犯事的一向宗僧人，一向宗的大本營比叡山更是窮極奢靡，不僅僧人妻妾成群，也積極的介入政治，接受其它友好大名的好處，而不斷的製造一向一揆的暴動事件，製造平民與統治者之間的衝突。最後信長對一向宗的憤怒爆發了，大軍圍住了比叡山開始了浩劫和屠殺，老弱婦孺亦不能倖免。此後，日本佛教對信長幾乎是持絕對的敵視態度，日本漫畫「孔雀王」亦描寫信長是邪惡一派的第六天魔王。



▲出陣前的畫面，明顯的比毛利元就差了許多

▼信長初陣





▲人物的資料畫面與前作相同

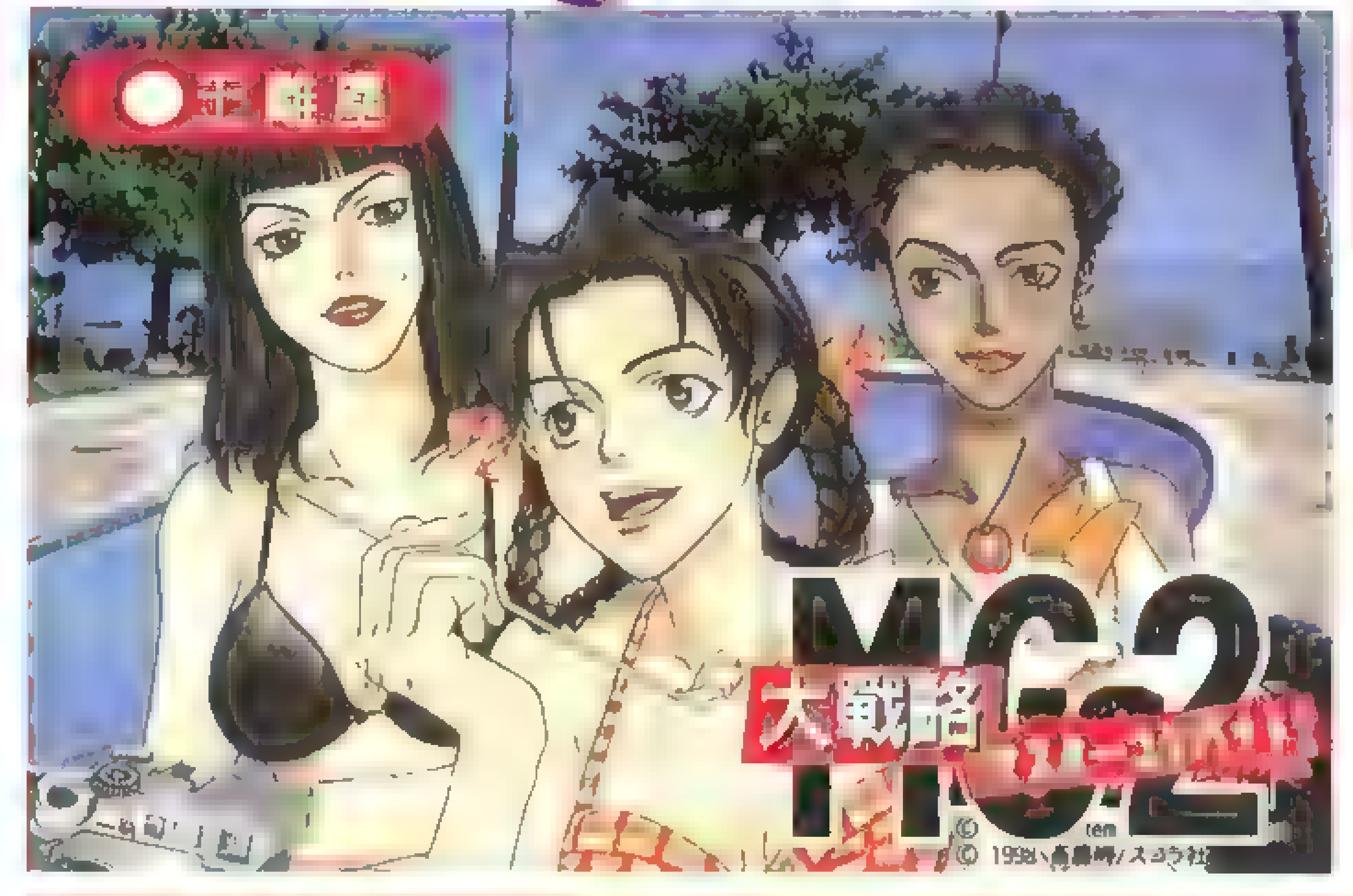
◀織田信長傳的特技有一些還挺有趣的





織田信長傳

ゲーム



SLG

JWIN95

SystemSoft

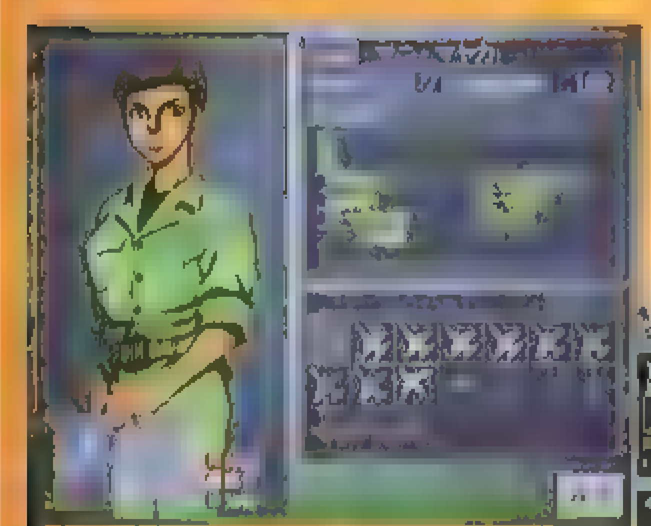
9800円

記得SEGA的主機MEGA DRIVE還盛行的時候，有許多軍武迷們都玩過「超級大戰略」這個遊戲，而這個系列也一直伴隨著一群死忠的玩家成長至今，接下來要為各位評析的就是SystemSoft公司的最新作品「大戰略MC2」，讓我們來看看這個新系列與以往作品之間有什麼異同。

二代中新加入的特色

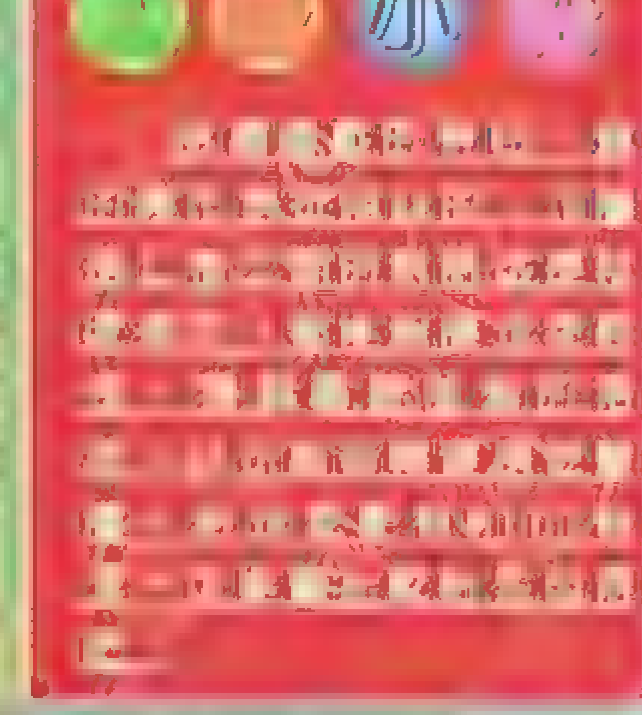


首先須培養有能力的指揮官

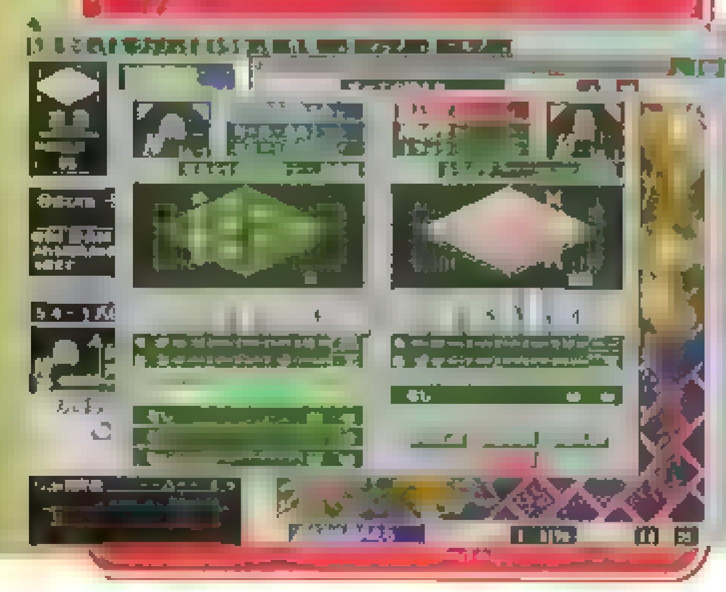




以最新科技技術來改造兵器的「改造兵器系統」



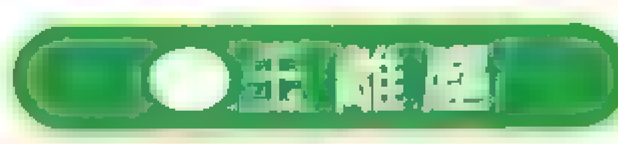


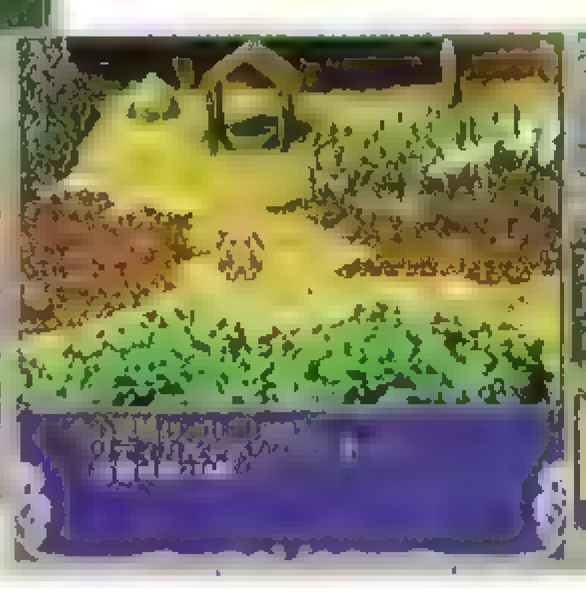














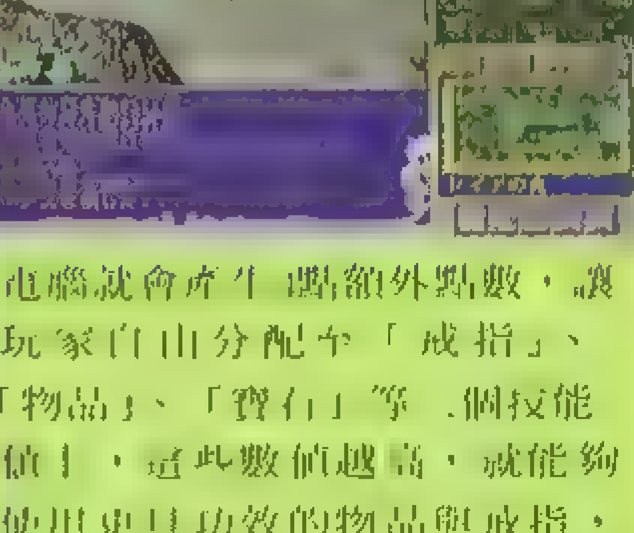


提起「Dragon Slayer」這個日本早期角色扮演遊戲的經典之作，即使是接觸日文遊戲稍晚的玩家們，大概都略為聽過它的輝煌歷史，而賦予這個動作扮演遊戲不朽之生命的，就是當今ARPG製作者中首屈一指的木屋善夫。雖然在日本遊樂器燦爛多元的文化之中，他所製作的成品並非居於主流的領導地位，但是在角色扮演遊戲的範疇，他的確不斷地提出革命性的創意，使得ARPG得以在遊樂器天堂的扶桑國度延續成長。本期要為各位讀者介紹的，就是木屋氏最新的得意之作「大逆鱗3」。

探討最新的「RTTS」系統

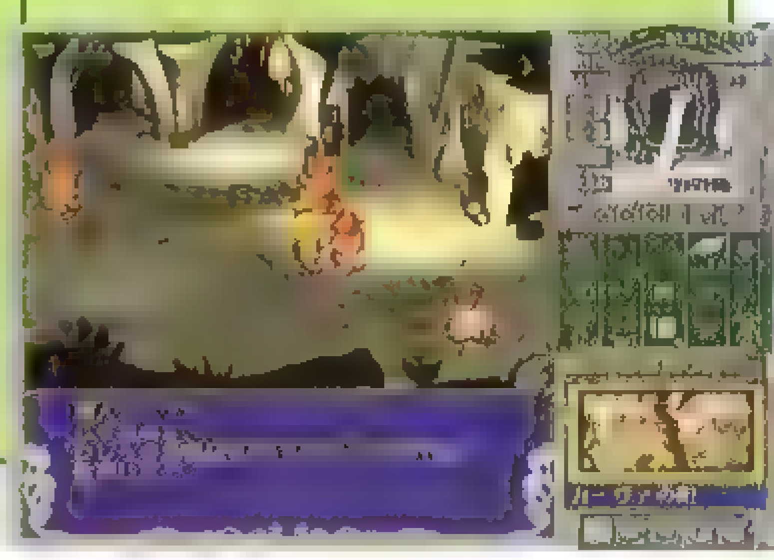
「大逆鱗」系列始於約莫十年前的時期，前兩款的架構都還承續著木屋氏獨特的創見，例如一代標榜的是「100萬個地下迷宮關卡」，讓玩家享受勇闖迷宮的樂趣（或折磨？）；二代則企圖吸引女性玩家，將主角設計為可供選擇的男女二人，除了可見移動畫面加大之外，並重新規劃迷宮的精緻度，使得整體界面更具親和力。到了目前的三代，除了將場景與角色悉數更換為3D Polygon的風格，更導入了木屋監督最新的創見「RTTS」系統。





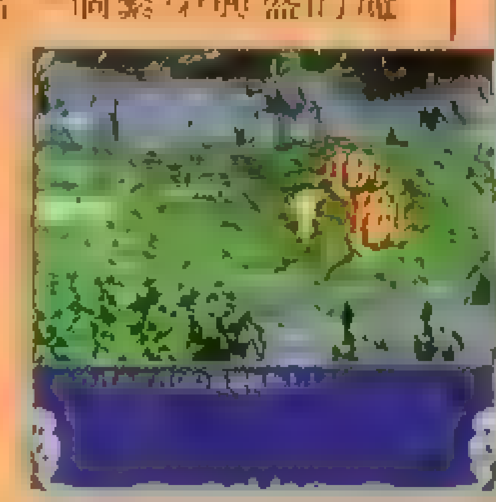


什麼是「RTTS」系統？簡單地說，就是利用物品強化身上的裝備，使它們產生加乘的攻擊防禦效果。每當角色升級時，電腦就會產生一點額外點數，讓玩家自由分配在「戒指」、「物品」、「寶石」等三個技能值上，這些數值越高，就能夠使用更具功效的物品與戒指，以輔助強化武器或裝備。由於角色本身的基本攻防數值是不會成長的，因此唯有取得更強力的物品加以組合，才能提昇自我的能力



充滿魔法、精靈的遊戲舞台

那麼「大逆鱗3」是個什麼背景的遊戲呢？話說遠古時代曾經存在著一個繁榮興盛的魔法王國（感覺上有點像伊蘇國??），後來不知因為什麼緣故，竟然一夜之間由這個世上消失，一群冒險家為了找回這個失去的國度，就從魔法王國遺址附近唯一倖存的城鎮出發，沒想到隊伍在禁制的國度遇伏，只有一個失去記憶的女魔法師劫後餘生而返，然而顯然受到莫大震驚的她，已經無法告訴眾人事情發生的經過。





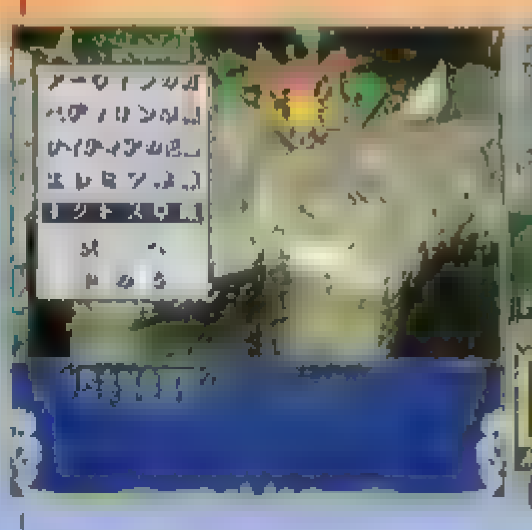
玩者扮演的少年，就是冒險家之一當時寄養在友人家中的遺孤，這個金髮紅眼的新冒險者，將帶領各位玩家進入一個撲朔迷離的陰謀世界，途中還有位亦敵亦友的謎樣少女、失去記憶的女魔法師、蟄伏於森林與地穴的精靈，及四個居心叵測的魔法祭司穿梭於其間，編織了這個詭譎的世界。精靈族傳說中的勇士形象，為什麼跟主角的金髮紅眼雷同？毀於「天神之怒」的魔法王國，到底埋藏了什麼不可告人的祕密？這些謎團都有待玩家一一去解開。

突出的戰鬥與操作系統





其實一個好的角色扮演遊戲，除了劇情必須引人入勝之外，戰鬥與操作系統也不能含糊帶過，像這樣的遊戲就製作得滿均衡的，其中特別吸引人的就是敵人的造型與特性。除了少數頭目級的角色以外，幾乎所有怪物的設計理念都來自於鳥獸蟲魚，且每一種怪物都有其習性，有些敵人懂得緩步趨近、邊走邊躲；有些會採取跳躍式的突襲；還有一些是除非先攻擊牠，否則不會主動攻擊，總之各特性都設計得非常突出，讓人玩起來不會覺得枯燥乏味。

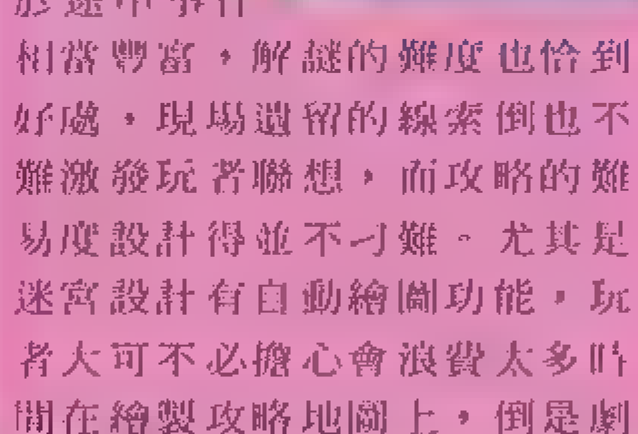




小

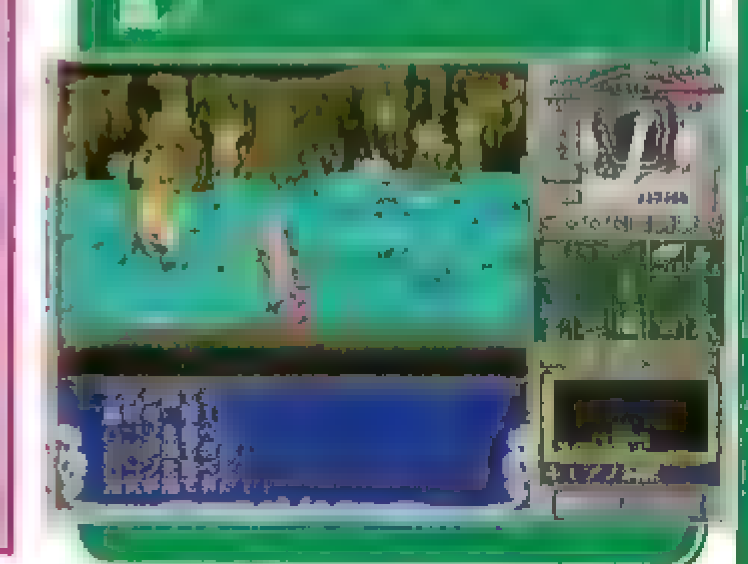
[illegible]ARPG，它反映了製作者多年的功力[illegible]

恰到好處的劇情安排



雖然整體劇情還是採用一條路線到底的方式，不過由於途中事件相當豐富，解謎的難度也恰到好處，現場遺留的線索倒也不難激發玩者聯想，而攻略的難易度設計得並不刁難。尤其是迷宮設計有自動繪圖功能，玩者大可不必擔心會浪費太多時間在繪製攻略地圖上，倒是劇情中安排了不少至森林去摘取藥草的事件，玩家最好還是記下各場景的關聯性與重點，否則可能會花不少功夫在尋找的過程上。

最後談到的是遊戲的操作界面，玩家可同時使用滑鼠與鍵盤操作，還可以自行定義按鍵，如果家中還有PC用的搖桿就更方便了，因為它本身就製作得像是遊樂器的遊戲，再說玩起動作RPG，鍵盤和滑鼠可能還是比不過搖桿吧？





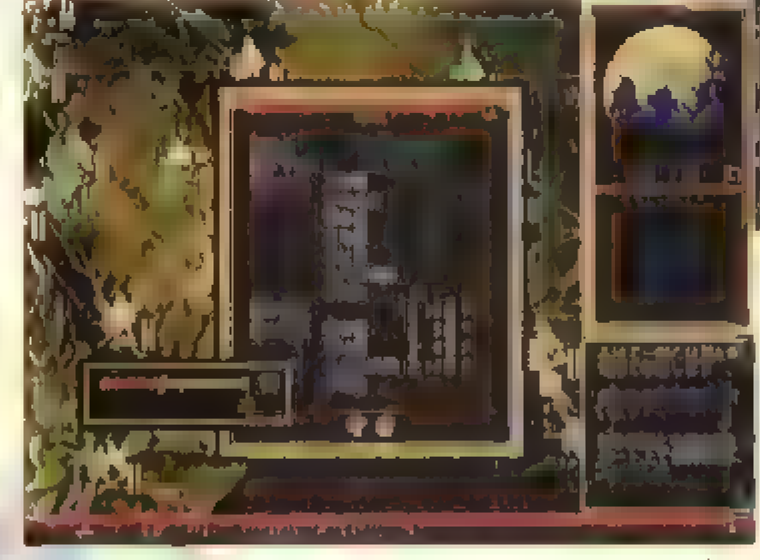


自從HOKUSHO公司在GETEN系列上開創了歷史模擬遊戲的另一片天地之後，經過兩年的沉寂，再度將舞台由日本戰國時代轉移至全世界，推展了這款類似文明帝國的即時策略遊戲「GE・TEN III・全世界大戰異聞」

橫跨五世紀的遊戲時空

遊戲的時空非常寬廣，玩者不僅可以從世界上百個地域或國家選擇進行遊戲的宗主國，還可以自西元1492年至1999年期間設定的劇本，挑選切入的時期。其中地域勢力的互動關係、文明程度的發展水平、國家政體的體制架構等多項因素，均深遠地影響每個國家後勢發展的潛力與幅度，因此遊戲的難易度相當具有彈性。玩家除了可以選擇神聖羅馬帝國這種支配勢力龐大、文明發展迅速的超級強國，也可以挑選像韃靼這種不論人文或科技均相對落後的遊牧民族所構成的弱勢國家，兩者起始的難易度與上手之後的滿足感，有如天壤之別。

玩者的主要目的便是透過外交手腕遠交近攻，採取貿易行為與訴諸戰爭手段的方式獲取文明發展的要素，每當文明度成長所需的條件滿足之後，便會發展更進一步的技術，推動科技、軍事、工商業的革新以提昇國家競爭力。但由於貿易對象僅限於同盟國或預設的鄰近國家，路線難免會受限，為了與高度文明發展的國家毗鄰，只有擴展領土一途，因此嚴格來說，遊戲的帝國主義色彩十分濃厚，可說是15世紀以來殖民時代發展歷程的縮影。



如果玩者選擇哥倫布發現新大陸的劇本時期，最多可進行長達500年的國家經營，直到1999年的到來或提前當上盟主為止。由於GE・TEN III的操作界面設計與前兩代差異甚大，因此不論是新手或高手，都會在摸索遊戲的過程中，遭遇不少未知的疑惑與困擾，這點唯有詳讀說明書才能克服。由於背景舞臺的範圍涵括全世界，因此畫面右上方設計了一個會定速自轉的地球儀，當玩家欲觀看某地區的情勢時，除了可以等待地球儀旋轉至標的區的大陸或海洋再點選，也可關閉旋轉的功能，直接以滑鼠轉動地球儀至想尋找的區域，如此一來便解決了遊戲進行範圍龐大的操作難點，並取代將游標移動至畫面邊緣以捲動地圖的不便，這大概是操作界面最突出的設計了。



▲擁有最新技術或兵器的國家，往往握有掌控世界的主導權

◀財政上的稅率設定畫面



雖然遊戲規模強大，但娛樂性卻不成正比

利害關係不一致的兩個國家，是不可能締結同盟關係的

就企劃的觀點而言，遊戲的規模不僅龐大，即時策略的挑戰性也很高，但是整體的遊戲樂趣反而不如想像中來得高，除了設定的指令過於簡易、缺乏臨機應變的功能之外，文明科技的研發也相當緩慢而被動，使得玩家容易產生倦怠與厭戰的心理，即使是好戰份子屬性的玩者，可能也因遊戲進行過程缺乏變化因素，而難以享受攻城掠地的快感。

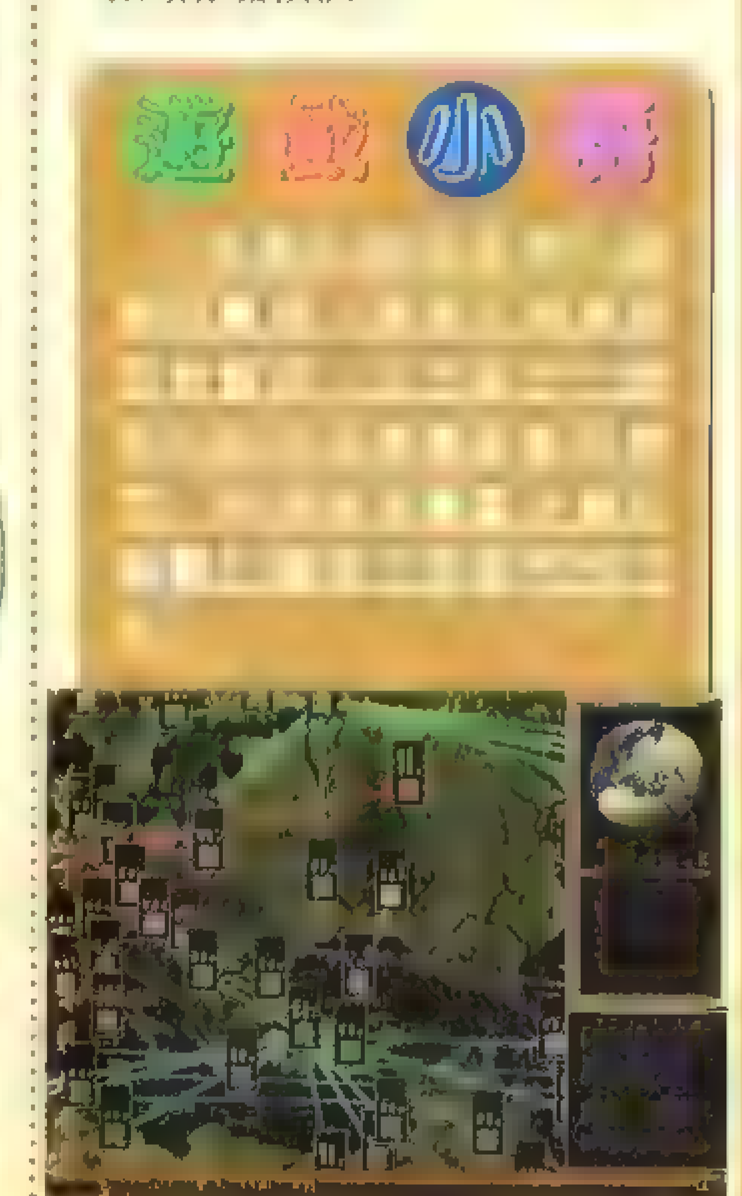
以被黑人支配的非洲或印地安人統治的北美洲為例，這兩個地區均屬於部落的政體族群，文明度根本無法發展出海軍，加上陸軍戰力不堪一擊，一旦海港據點遭到敵國艦隊的封鎖襲擊，不出一回合便告戰事失利，充份顯示了海軍的絕對性。像這種部落族群想要建立海軍，就必須透過軍事政變推翻現有政體，改革為封建國家或共和體制，但即使稅賦調整為最高的50%，恐怕都難以鼓勵百姓造反，結果隨著時間的流逝，遭到例如中國、日本、英法等列強霸權國家侵略的危險性也隨之增高，幾乎沒有起死回生的餘地。

在這樣窘迫的情況下，唯一能夠苟延殘喘存活下來的方式便是結盟，可惜的是遊戲在外交的手段方面設計的太簡單，沒有條件反射的思考模式，對於只有首肯或拒絕兩種選擇，也許有附帶條件做為談判籌碼的方式，將會使得過程更複雜，但是一翻兩瞪眼的交涉手段，也未免簡化得太過乾淨俐落了。每當我方與他國尋求外交途徑時，對手總是以公式化的拒絕或是要求向某國宣戰的態度回應，使得玩家絲毫沒有足以周旋的空間，遊戲的走向也因此偏向武力為重的侵略路線。而在弱肉強食的大勢所趨之下，扮演角色的選擇彈性雖然寬廣，卻也容易因為亡國的提早到來，而反映不出樂趣所在。

既然重點幾乎擺在戰爭模式上，為了統一整個地球，玩家只有不斷地征討以尋求更高文明的發展，若僅是仰賴貿易的途徑取得新技術，反倒顯得緩不濟急令人難耐，畢竟想要征服全世界，是必須花上許多時間的。為了加速遊戲時間的進行，玩家還得關閉事件畫面與地球縮影視窗，或將畫面移至據點數目稀少如海洋的地帶，但如此一來，訊息欄的顯示速度便會加快，當畫面之外的本國據點遭到敵國攻擊時，由於訊息可能一閃而過，無法回防增兵救援而喪失制敵的先機，這也是遊戲進行到中段之後，容易發生的弊病。

如果玩家真的很有閒情逸致的話，玩起「GE・TEN III～全世界大戰異聞」這樣的即時策略遊戲，就像是觀看一部長達五個世紀的地球文明演進史，問題是排除文明科技的架構之後，反倒像是帝國主義的亡魂再次吹響侵略的號角，隱約地鼓動人們心中沉寂已久的好戰因子。但不可否認的，在人類文明的進化史上，戰爭始終扮演著最重要的角色，不論是軍事戰或是經濟戰，均有其異曲同工的目的與影響。因此如果要客觀地看待這個遊戲的話，把它當做文明演進的宏觀歷程，也許比較能夠獲得寓教於樂的附加價值。

今日成為世界霸權的最高權利者，相信是所有戰略者的夢想





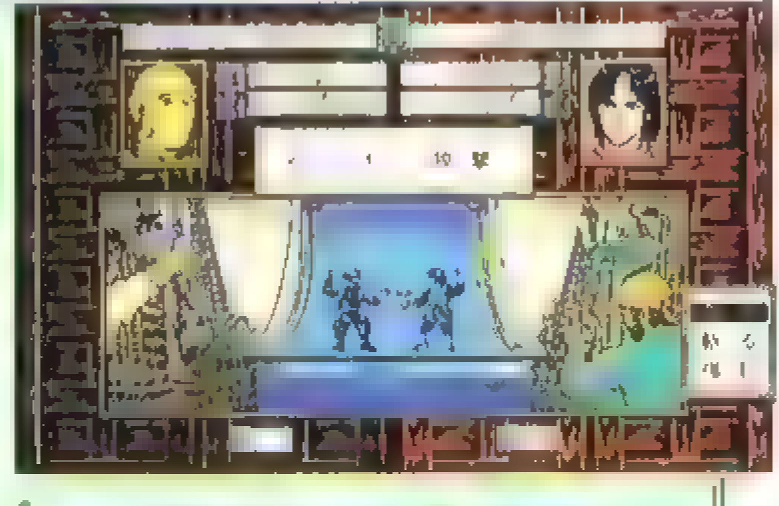


在16世紀遼闊寬廣的大海裡，乘坐著船艦，憑藉著心中的理想與抱負，航向未知的彼岸，那裡有著人人喜愛的香料及絲織品、有著各種古代遺跡及珍奇罕見的動植物，你可以擁抱全世界，朝著各種冒險前進。

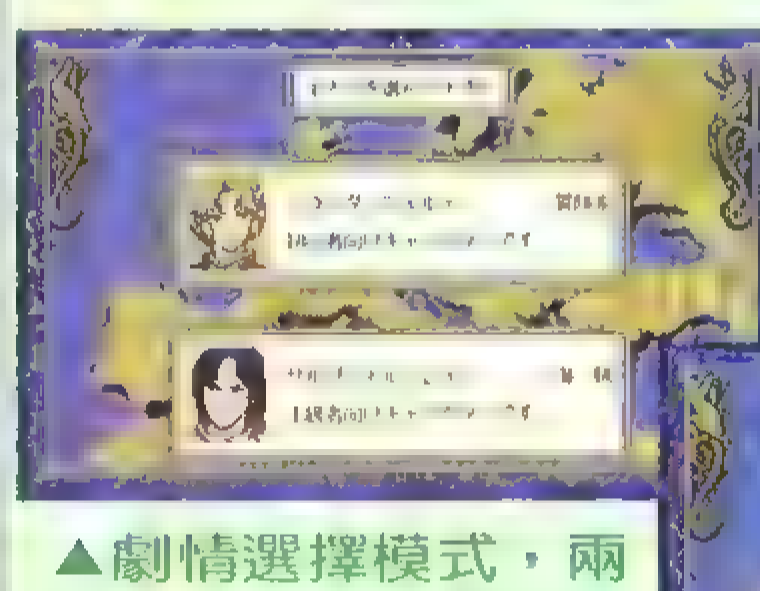


『KOEI』繼『大航海時代』系列建立起不錯的口碑之後，以廣受好評的『大航海時代II』劇本設定爲基礎，予以重新設計成『大航海時代外傳』，並在外傳中放入了兩個全新的角色～追隨戀人而展開旅行的十六歲少女米拉雛及目標是成爲海賊王的十七歲少年沙魯維特。爲了完成各自的目標，他們累積各種財富來獲得更好的配備及資源，有時也必須冒險和海賊們展開生死戰鬥，因而慢慢的累積航行及戰鬥經驗而逐漸成長。旅途中也會因和某人的相會而觸發不同的事件，所以劇情內容會隨之變化而有所不同（每次每回事件發生機率都不相同），更添增了不少的冒險樂趣。

『大航海時代外傳』是以海上冒險爲背景的遊戲，在『外傳』裡設計了兩位新角色，有著不同的劇情、目標及難易度。在內容上一樣保有II代的130個港口，各自港口有著其特色，並有多種古代遺跡及珍奇的動植物來供玩家探索及使用。有的港口在特定的時間時間有隱藏的寶物在物品店販賣，例如ナポリ港的『聖騎士の鎧』。若是主角死亡（旗艦沈沒、因糧食及水用盡而使得船員全部死亡、海戰時單挑失敗）或是在1554年1月前無法達成目標都視同遊戲失敗。



▲與對方的提督進行一對一的單挑



▲劇情選擇模式，兩位主角代表不同的劇本及困難度

▲立志成為航海冒險家的十六歲少女米拉雛



◀要成為第一大海賊的十七歲少年沙魯維特

遊戲行進方式

基本上『外傳』的流程上是由四個畫面模式所構成，分別為『港內移動』、『海上移動』、『船艦海戰』、『司令比劍』四種模式。在『港內移動模式』，玩家可以與港內的居民交談或是到各式建築物內進行交易（徵僱船員或專業航海士、販賣或購買各式物品等、拜訪學者或政府等）；在『海上移動模式』裡，除了在各港口間移動外，也可以襲擊所接觸到的艦隊；『船艦海戰模式』則是典型的六角格戰鬥畫面，雙方船艦可進行砲戰及肉搏戰，雙方旗艦相遇時可選擇是否要進行司令單挑比劍，而船隻移動的位置與風向及船首位置有關；『司令比劍模式』是簡單的單挑對戰，一共有三種攻擊方式，若是對方採取正確的防守，那就算防守成功而不損血，否則會損血而生命值減少，雙方輪流攻守，只要我方在一定回合內擊敗對方（對方生命值為零），那麼海戰就宣告勝利，可以獲得對方部份船艦及物資，若雙方的生命值都不為零時則強迫離開單挑模式而回到海戰模式。

至於屬性方面，在人物部份，基本屬性有國籍、統御力、航海數、知識、直覺、勇氣、劍技及魅力，而特殊技能有測量、地圖製作、砲數、會計及交涉。主角還有爵位名號、金錢及名聲（交易名聲、海賊名聲、冒險名聲）。在船艦部份，以各船艦為單位，各自擁有船員、水、糧食、船速、載重量、砲門數等屬性值。總體而言屬性雖然沒有『大航海時代III』來得多，不過就『外傳』這個遊戲而言已經足夠了，當然在完整性上還是III代來得高嘍。



◀沙魯維特的相關事件人物

▼米拉達的相關事件人物

相當重要的資金取得

在遊戲中，為了要籌措更多的錢來進行各種海上探險，資金的取得是相當重要的，遊戲中提供了五種賺錢方式，第一是在各港口間進行貿易來賺取物品價差；第二為襲擊他人艦隊以搶奪資金、糧食、水及貨物，有時亦可捕獲對方船艦，要注意的是，被襲擊艦隊所屬的國家，其敵意也會上昇；第三是冒險所得，與特定人士訂定契約，達成其所要求的條件也可獲得高額的獎金，如探索航圖未知之處，蒐集或發現珍奇之物等；第四為代辦事項，如幫忙擊退海賊、代送貨品、信件等；最後是向銀行借、存錢。另外遊戲中也設計了爵位，它是綜合了交易、海賊、冒險等三種名聲，在達到一定程度後再完成國王所交付的各種任務，爵位就可以獲得晉升而達到名利雙收（爵位的順序為平民→士爵→准勳士爵→勳士爵→准男爵→男爵→子爵→伯爵→侯爵→公爵）。

『KOEI』的遊戲音樂水準在近幾年來一向是不錯的，『大航海時代外傳』雖未達到滿分，卻也有80分的表現，它採用CD音源來播放，音效上乏善可陳。圖形部份，『外傳』的人物接近卡通造型，而地形及人物CELL在電腦版上給筆者的感覺有些粗糙，這是沒有採取800×600高解析像的緣故吧！

▼船艦一覽圖







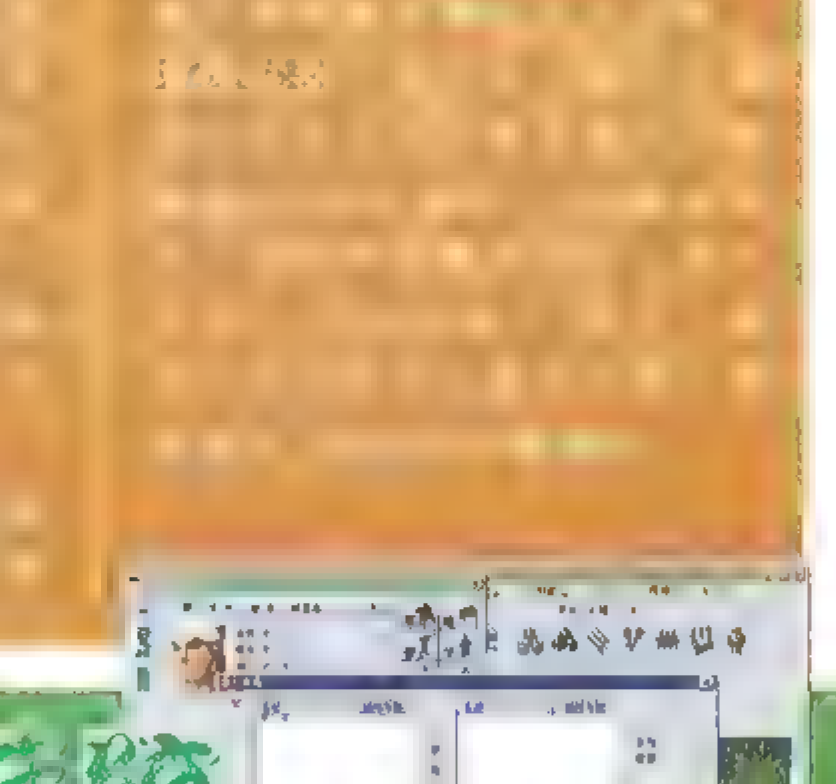




說起光榮公司的成吉思汗系列，玩過的玩家大概不在少數吧！就在今年終於推出了第四代，整個系統作了相當大的改變，與將星錄非常的神似，玩過將星錄的玩家們應該很快便能上手。現在，筆者就將一些觀察心得列舉在後，請玩家們慢慢品味吧！

內政系統

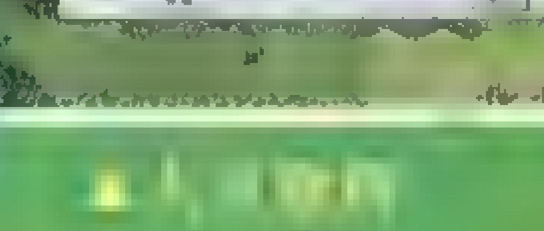




版圖的拓展與外交系統

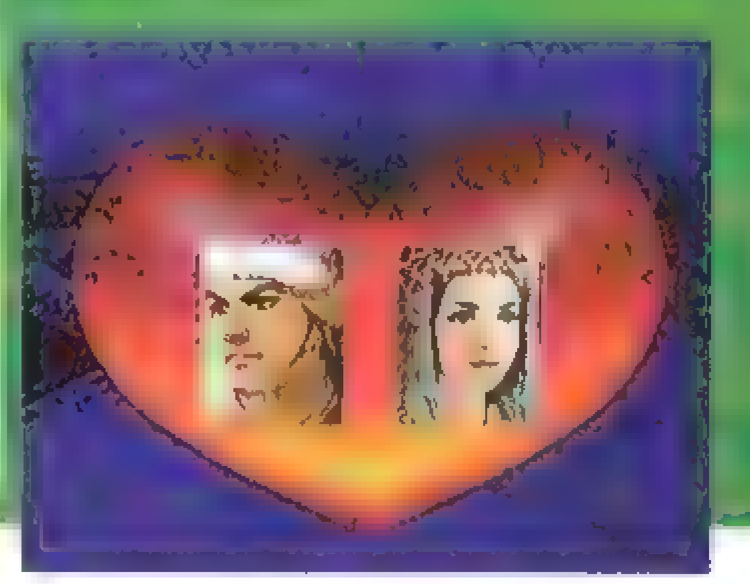


它的效用（以上言論不包含純



次也不例外，外交只能讓玩

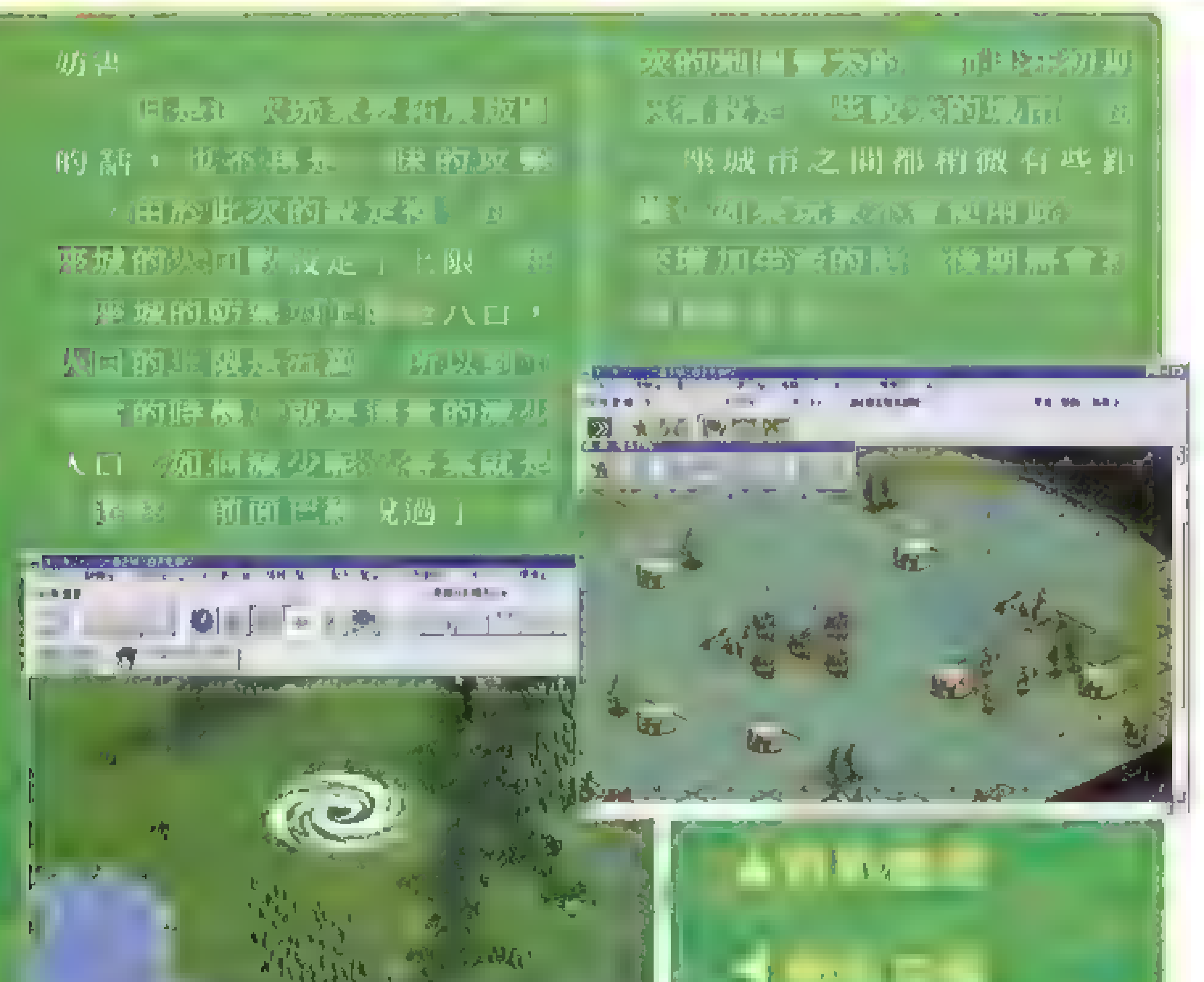
有，反而會對玩家的拓展造成

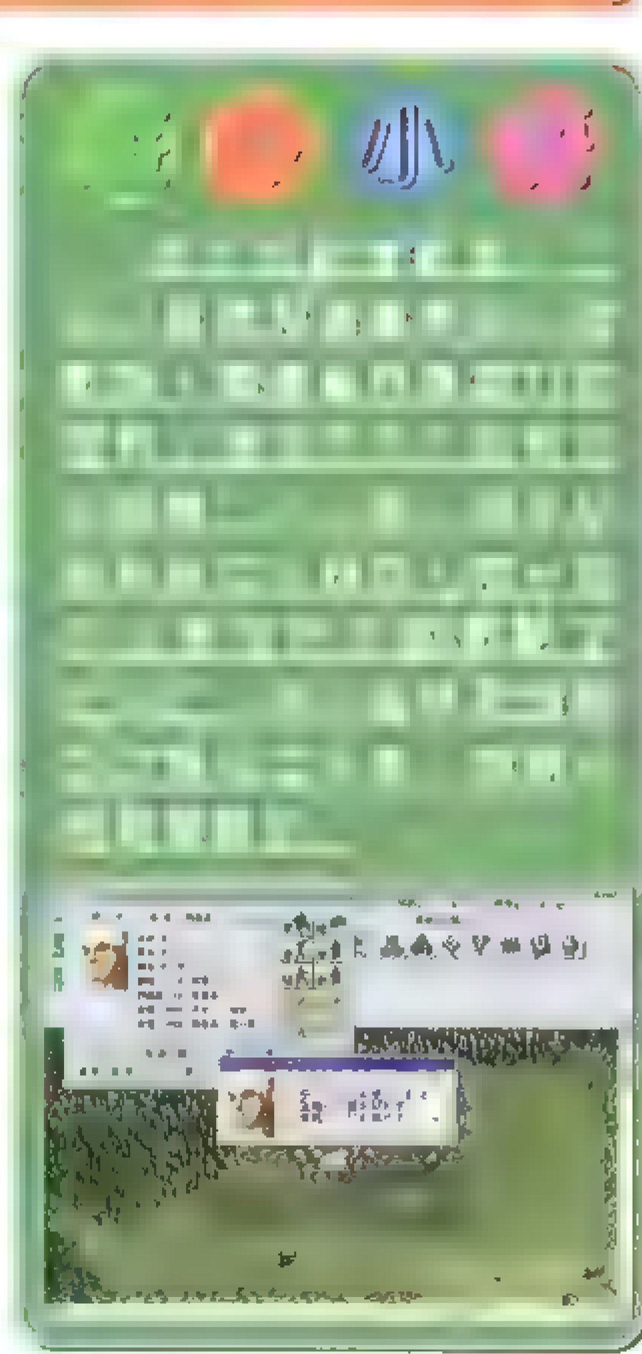


戰鬥系統

ジャダランという国名は
世界から消えてなくなりました

座城市之間都稍微有些距






守護者之劍
98年最有力RPG
以上圖形皆為開發中畫面
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
台北市光復南路1號10樓
E-mail : tgltpe03@ms17.hinet.net HOMEPAGE:WWW.tgl.com.tw


T-GL
大作登場!
Z
Z
Z
完全國人自製RPG!!!
歡迎來函索取遊戲展示片!!!
RPG
ALL NEW STYLE
R WINDOWS95



好評發售中
TGL
戰國美少女
斬鬥雲空!!
作業系統：Windows95 中文版
旋起戰國時代的一陣風暴。
首批限量版 附贈天心滑鼠墊
日商帝技爺如股份有限公司
台北市光復南路1號10樓
台北分公司
Tel:(02)2747-2278 Fax:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw
軟體世界

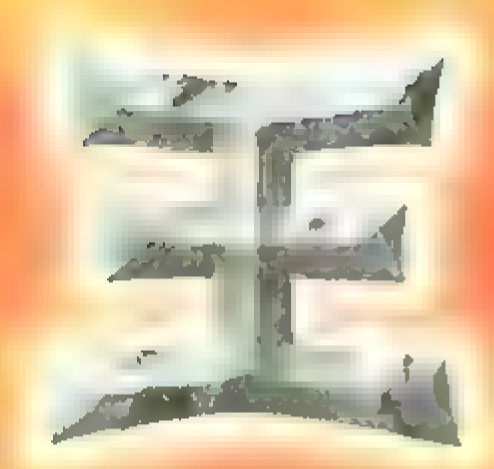

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
全新感覺
地下城探險RPG
深入地心
●作業環境
●CPU
●其他
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司 http://www.tgil.com.tw
台北市光復南路1號10樓 Tel:(02)2747-2278 Fax:(02)2760-1548
軟體世界


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
BATTLE ATHLETESS
大運動会



Imagineer
TGL
●作業系統：Windows95®中文版
●CPU Pentium 100MHz以上
●記憶體：16MB以上(推薦使用32MB以上)
●顯示卡：640 x 480 (High Color)
●音源 MIDI-GS規格
●CD-ROM 2倍速以上(建議使用4倍速以上)
將江戶時代的風情一刀兩斷
痛快淋漓、充滿娛樂效果的時代劇「快刀亂麻」盛大推出。
目標是培養七位門下弟子，取得御前比賽的優勝！
勸善懲惡。完全收錄以時代劇為藍本的劇情。
快刀亂麻
©1997/1998 Imagineer Co., Ltd
©1997 1998 ALLPOWERFUL
軟體世界









[illegible]

[illegible]的少年

[illegible]戰黑暗原力

[illegible]土地上

[illegible]的火炬

[illegible]

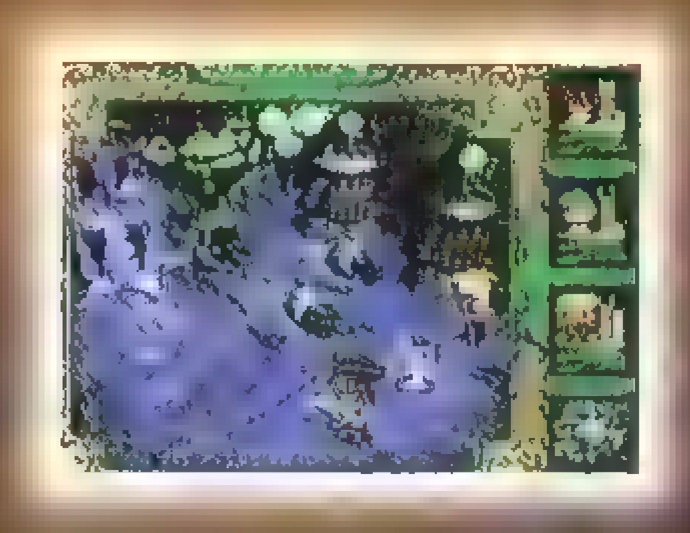
[illegible]獅族血[illegible]的少[illegible]

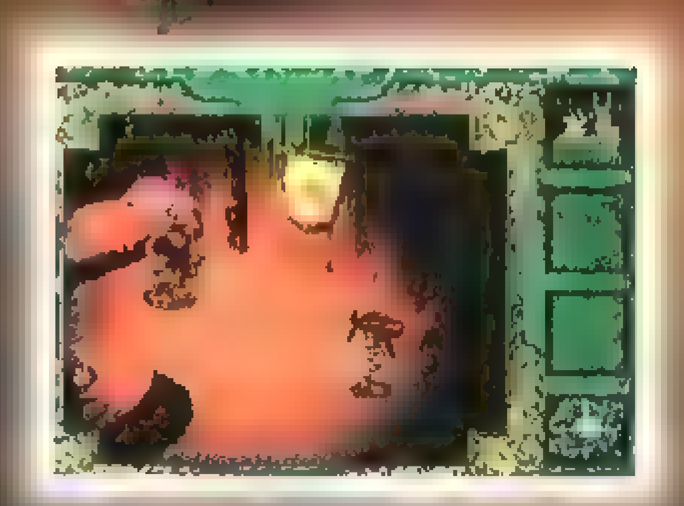
[illegible]的

．

．

獅王武士







好評熱賣中
百分百3D Render的遊戲場景環境.
無數種充滿魄力的精彩魔法.
支支悅耳動聽的CD音樂伴你邁向驚奇與未知的旅途.
各類武器, 防具, 道具皆有精緻的360度立　旋轉造型.
遊戲中所有人物都以3D的造型精緻登場!
SSANGYONG

趕快去買喔！



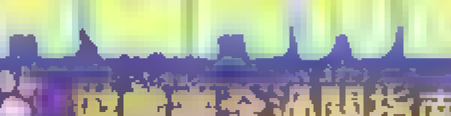












已於三月底上市囉！

- 遊戲完全過關指南
- 各式絕招大公開
- 隱藏任務及打工支線大解析
- 主要樂譜大公開及所有樂曲解說
- DOMO小組訪談紀錄
- 毫無阻礙的地圖指引
- 角色及物品屬性分析
- 木桶鎮全貌大解剖
- 幕後手繪資料大公開
- 前5000本附贈限量大海報







遊戲類型	角色扮演
系統需求	486DX2-66以上／16MB RAM
操作界面	鍵盤及滑鼠
硬碟需求	200MB空間
發行版本	雙光碟版
建議售價	NT$840元

阿貓阿狗 戰鬥牌

超勁玩法解說!!

1
這是一套不插電的「阿貓阿狗」多人連線遊戲，
你可以帶著它到處玩，非常方便哦！
三個人、四個人、五個人玩都可以

2
這個遊戲基本上有四大類的牌。
王牌 解救牌 陷害牌 分數牌
用顏色就能分出來，很方便！

3
分數牌代表樂樂在木桶鎮找到多少同伴——
每張牌上都有不同分數
分數越高的牌，就表示越有力的伺伴！

4
你只要想辦法盡量打出分數牌。
記得抽張新的喲！
最後看誰的分數牌加起來總分最高，誰就贏了。

5
如果你分數累積太順，那有人一定會眼紅，
▶陷害牌
那他可以用紅色陷害牌來害你，不讓你繼續逍遙！

6
陷害牌會規定狗不能加入，或幾分以上不得加入
你要找和它對應的綠色解救牌，才能清掉它。

7
如果剛好沒解救牌，就得廢掉手上一張，抽一張新的
若你等不及，也可以找手上有解救牌的人救你哦！

8
王牌是最……的解救牌！
王牌
只要好好利用手上的各種牌陷害朋友或同盟，你就是贏家！



各式遊戲周邊產品

- 陳淑芬『仙劍奇俠傳』豪華滑鼠墊四種
- 『阿貓阿狗』超可愛滑鼠墊
- 『阿貓阿狗』樂樂、真夢對筆
- 『大富翁４』最新對筆
- 其他週邊產品陸續推出

我們將陸續推出各項十周年紀念產品以及慶祝活動，
請密切注意各大電腦雜誌的報導
或直接到大宇全球資訊網www.softstar.com.tw查詢

大富翁 4

讓我們攜手共創全世界的經濟奇蹟！

最受歡迎、玩家年齡層最廣的重量級休閒益智遊戲又來了！

生動活潑的人物動態，淋漓盡致的聲光效果，
所有人物、建築及各風景名勝皆以擬真的3D模型建構，
宛如五彩繽紛的玩具世界。
策略性十足的卡片道具、自由彈性設計的遊戲規則，
讓遊戲性更為豐富多變化。
鮮活的人物、豐富的事件，
人生百態喜怒哀樂盡在遊戲中。

益智遊戲經典系列名作
全新再度出擊！

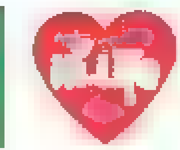
寓教於樂老少咸宜，適合全家同樂
可1～4人競賽多人同玩樂趣加倍
舞台橫跨臺灣、大陸、美、日等地
五花八門、損人利己的卡片、道具
規則可自由設定，遊戲變化更豐富
可愛的造型設定，活潑的3D動畫
輕鬆悅耳的配樂，生動的全程語音

仙劍奇俠傳2需要你

文案工作狂
程式設計狂
美術工作狂
音樂工作狂

SOFTSTAR
大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F No. 88 Chung-Hsiao E. Rd. Sec. 2.
Taipei, Taiwan R.O.C
TEL:886-2 2356-3567 FAX 886-2-2356-0969
http://www.softstar.com.tw









「銀英傳」新系列登場

宇宙曆796年，
廣大遼闊的銀河，
儼然成為針鋒相對的銀河帝國與
自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場，
帝國軍年輕的軍事天才～萊因哈特，
以及同盟軍「不敗的魔術師」～楊威利，
在這兩派正義的激烈衝突之下，
銀河已被名為野心的熊熊火焰燃遍，
以廣闊的銀河為舞臺，眾多個性迥異的
登場人物於此進行戲劇化的鬥爭，
而完全POLYGON 製作的船艦與3D動畫，
正是要試著將這些慘烈而悲壯的銀河戰役
忠實地予以重現，
籠罩著銀河的將會是悲傷的黑暗，
抑或希望的光輝？
眾所期盼的全新「銀河英雄傳說V」，
即將開創另一個新的世紀。

銀河英雄傳說V

Windows95 中文版 改版中

作業系統：視窗95中文版專用
CPU：Pentium 90MHZ(建議使用133MHZ以上)
顯示模式：800*600像素以上，256色以上
記憶容量：16MB以上(建議使用24MB以上)
硬碟空間：30MB以上空間
光碟需求：2倍速光碟機(建議使用4倍速以上)



銀河英雄傳說IV
Windows95 中文版
A0026 2CD-ROM
建議售價:720元
熱烈發售中



大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)2356-3567 FAX:(02)2356-0969
http://www.softstar.com.tw

蓄勢待發

■

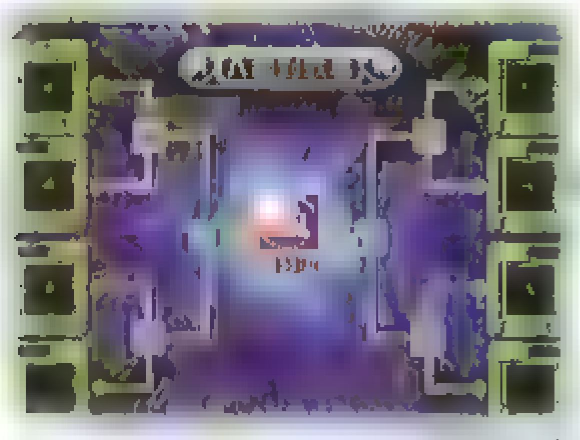
■

■




開發中畫面


開發中畫面


開發中畫面

- 全場實況語音播報、觀衆加油、吶喊聲、讓您身歷其境。
- 完全依照台灣十座球場的實景製作3D立體 RealTime Reander球場。
- 球員的體力、技能會依照比賽狀況而改變。
- 支援3Dfx加速卡。
- 採用16Mcolor 全彩模式。
- Internet，Modem，IPX連線對戰。



正港英雄的競技場，台灣職棒大聯盟即將開打！





軟體世界雜誌自1989年4月創刊迄今，正式進入第十個年頭，感謝眾多讀者九年來的熱情支持與參與，本社特與聯合報、東森電視台（東視）“遊戲駭客族”節目共同舉辦“非常駭客－電腦遊戲排行榜”媒體整合活動，無論您喜歡看雜誌、看報紙還是看電視，都有機會參與，還有機會將大獎帶回家。

基於作業考量，本活動只限台灣地區（不便之處，敬請見諒）







非常活動

讀者只要填寫軟體世界雜誌“邁進十周年－非常駭客票選單”或填寫聯合報每周三的“資訊版”內所提供的票選單，寄回本社，即可參加每月送及每季送的非常駭客活動。

軟體世界雜誌：

請填寫本刊“邁向十周年－非常駭客票選單”寄回高雄郵政18-69號信箱（免貼回郵）

聯合報：

請剪下並填寫聯合報每周三“資訊版”內之“非常駭客－電腦遊戲排行榜”票選單，貼在明信片上寄回高雄郵政18-69號信箱軟體世界雜誌社收即可。

填寫內容：

請填寫你所玩過最近三個月內出版的電腦遊戲中，您認為最HIGH、最HOT、最COOL（酷）的電腦遊戲名稱（限填一個），及您的姓名、連絡住址、連絡電話，即可參加抽獎。

所有排行榜及得獎名單，將於各期軟體世界雜誌及東視“遊戲駭客族”節目中公佈。（東視“遊戲駭客族”播出時間：東視綜合台每周日下午5:00～6:00）

這麼「好康」的活動，
聰明的電玩行家，錯過豈不太遜了！

東視遊戲駭客族 • 聯合報 • 力碩資訊 超商新通路
軟體世界雜誌 • 英普達資訊服務網 ★共同舉辦★

非常獎項

每月送PLUS每季送

- 每月抽出50名幸運讀者，贈送本月熱門軟體乙套。
- 每季還可參加"非常駭客"大抽獎

★本季季抽獎項內容

- 非常駭客獎（一　名）：比雅久PMX摩拖車一部
- 非常熱門獎（五　名）：普麗光電數位相機一部
- 非常酷辣獎（十　名）：啓亨魔虎克3D遊戲昇級卡
- 非常聳動獎（廿　名）：阪京"3D超重低音"電玩專用喇叭一套
- 非常軟體獎（五十名）：熱門電玩遊戲一套

（敬請留意獎項發佈內容）

◆每月送



本月贈送：美少女夢工場【精訊資訊提供】

◆每季送

非常駭客獎（一名）

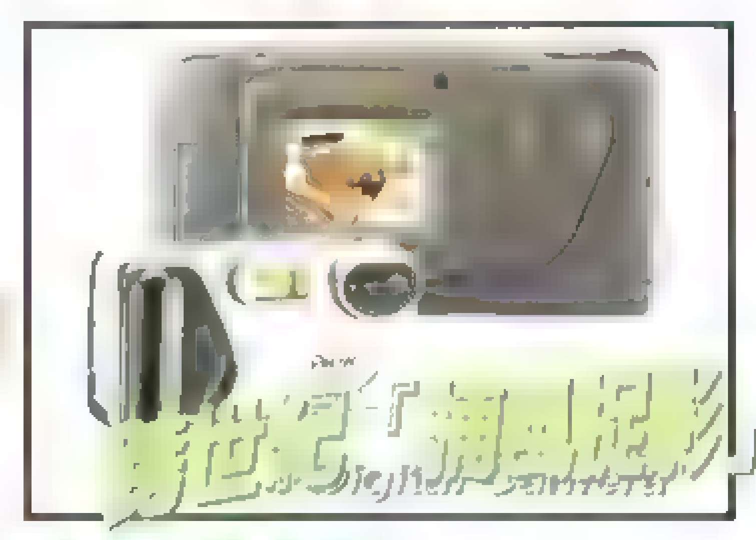
◎比雅久PMX摩拖車一部



比雅久機車提供

非常熱門獎（五名）

◎DC-300數位相機





普麗光電提供

非常酷辣獎（十名）

◎啓亨魔虎克3D遊戲昇級卡



啓亨提供

非常聳動獎（廿名）

◎"3D超重低音"電玩專用喇叭





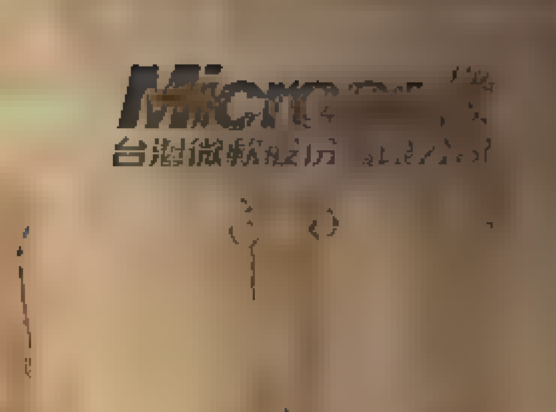
阪京提供

非常不過癮

如果您覺得不過癮?!不打緊!!本月您還可參加"訂聯合報送熱門軟體"活動，免抽獎，馬上擁有本月最熱門電玩的強力震撼（七月份贈品：美少女夢工場　夢幻精靈）參加辦法請參閱每周二聯合報"資訊版"上活動告示牌說明。

如果您還覺得不過癮！本月特別開放"訂軟體世界雜誌送熱門軟體"的活動，一樣免抽獎，立即擁有熱門電玩的強力震撼





前世你是統馭天下的將領，今生讓你重溫稱霸世紀帝國的豐功偉業・・・

Microsoft® Age of Empires 史詩般的戰略遊戲經典

雄霸天下，唯我獨尊！

Microsoft® Age of Empires 風起雲湧，佳評如潮！

「這是一套會對婚姻造成極大威脅的遊戲 ,1997年最頂尖的電腦遊戲」 Gamez la 1.3 98
「1997年年度最佳遊戲與年度最佳即時戰略遊戲軟體」 CNET Gamecenter
「五顆星最高評價」–CNET Gamecenter 10.28.97 / Computer Games/Strategy Plus 12 97
「來自Microsoft的年度最佳遊戲軟體」 Jeff Green, San Francisco Chronic.e 11 1 97
「五星級電腦遊戲的傑作」–Computer Games Strategy Plus 11,97
「即時戰略遊戲的最新盟主」 PC Gaming com 11 97 / 德國 GameStar 12 97
「絕對燦爛耀眼！」–PC Zone 9.97
「這個遊戲太棒了！我衷心的推薦給即時戰略的玩家們」 Computer Gaming World 1 98
「節奏緊湊，引人入勝，讓人停不下來的戰略遊戲」 OGR COM12 97
「最傑出的多人連線遊戲特別獎」–The Computer Gaming World 3.1998

這些證言只是其中一小部份，Microsoft Age of Empires 的魅力正在全球引爆、快速蔓延，上市四個月內，銷售量在全球55個國家已經累計超過100萬套！現在，你必須親自來感受Microsoft Age of Empires 的震撼力！

• 特別推出中文包裝版，附中英對照使用說明書及遊戲資料卡。



歡迎上站查詢最新資料 *http://www.microsoft com/taiwan/products/game/aoe/*
或利用傳真 *(02) 2517-6926* 文件代碼 *9112*

原估計零售價1,890元
發燒價1,190元



[illegible]

[illegible]

遊戲在設計方向上沿襲前作，在以馬雅文明為主的故事情節中，勇敢的冒險者喬治和妮可再度捲入另外一個神秘的野蠻獸行中。當他們面對最為險惡的挑戰之時，邪惡的法術和殘忍的報復行為變成他們的夢魘。當日蝕驚人的黑暗遮掩了大地之時，偶然間發現的邪惡毒環揭露了一個古老文明的神秘力量。在神秘馬雅文化的面紗之下，隱藏的是痛苦及恐怖、犧牲儀式以及血腥的屠殺。當神聖的力量威脅著要消滅人類之時，綁架、被竊的寶藏、天文學以及致命的毒梟都只能算是這對勇敢的戀人最不在意的擔憂了！要想征服這個引人入勝的冒險，勇氣、機智以及狡猾都是不可或缺的特質。你一定會發現自己為了這場冒險而頭痛欲裂，心跳加快。在遊戲中，有超過六十名人物與你互動，超過六十種可使用的物品，以及數百項令你絞盡腦汁的謎題及線索。另外在遊戲的美術設計方面，使用Alpha-blending的方法，能正確地重現應有的視覺效果，因此，當角色進入暗處、煙霧中、走過鏡子後面或任何其它透明的物質時，都能表現擬真的效果。遊戲內並附有完全攻略可供玩家在遇到困難時使用



[illegible]



喵喵小站II

Catz

你想要養貓貓但又怕麻煩嗎？來試試喵喵小站吧！它能讓你享受到養貓的樂趣卻又不必清理貓大便。在喵喵小站II中，你可以從五種可愛的小貓中選擇一隻喵喵，將牠放在你的電腦上，讓牠在你的工作視窗玩耍。你也可以利用內附的一些玩具及點心，訓練牠玩一些小把戲。若你想要讓電腦螢幕熱鬧一點，也可夠網站上的寵物領養中心下載你所選擇的新品種以及新的玩具、點心，另外也可以和狗狗小站的狗狗一起玩耍喔！



第三波

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：[illegible]
- ■版　本：[illegible]
- ■售　價：780元

空中格鬥王

FLYING CORPS GOLD

以第一次世界大戰為背景的飛行模擬遊戲，強調其飛行技巧，在飛機上僅有一些簡單配備可供玩家操作，回歸最原始、最刺激的空中機關槍纏鬥大戰。另外，遊戲也支援多人連線，玩家們可以透過網路共同參與任務。此外，為了那些喜歡擁有自己專屬風格的玩家們，遊戲也提供專屬WIN95的任務編輯器，讓你可以自由改變飛機放置位置、飽和氣球、坦克車、地面防空砲火、以及各種建築物和靜態物體。







華義國際

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：飛行模擬
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：800元

絕地武士資料片－聖殿之謎

MISTERIES OF SITH

故事設定在凱．凱特恩神命的打敗七大黑暗絕地武士的五年之後，主角不再是由傳說中的凱來擔任，重頭戲落到另一位曾經是殺手、走私者的瑪拉．娃德身上。在14個獨立的關卡中，玩者必需身處於複雜的3D環境中，與敵人在基地、沼澤和最後的神殿中四處纏鬥。另外遊戲中還提供了十五個連線用的關卡，其中十個關卡專門提供給玩者對戰廝殺使用，另外五個則提供了另類遊戲，供各位玩者連線挑戰。

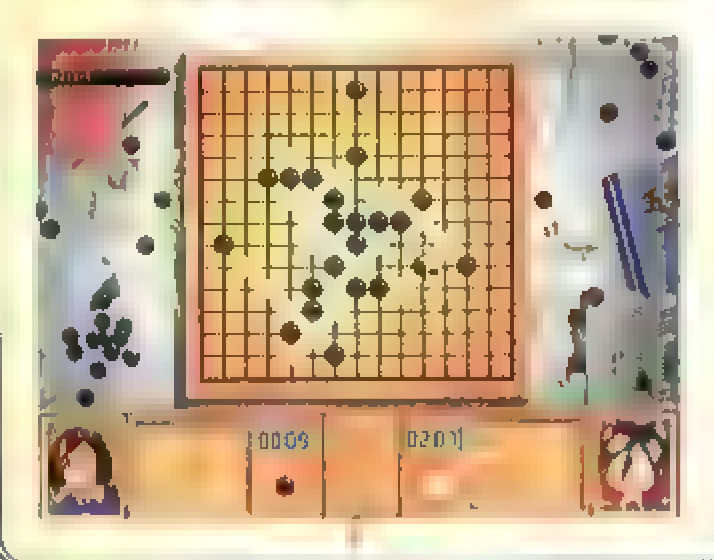


松崗

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：動作射擊
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：750元

超級五子棋

在遊戲中，玩家便是扮演想要成爲五子棋世界冠軍的男孩「佑丞」，要成爲棋上的第一步就是不斷的增進自己的五子棋功力，並想辦法賺錢到世界各地去參加比賽。在遊戲中有許多的地點可以讓玩家打工賺錢，當經驗累積到一定的程度時就可到鑑定所進行級別鑑定，當努力晉升到某一個等級後，就可參加大獎賽，獲得世界排名；當排名進入全世界前八強時，方有資格參加每年舉辦的「五子連珠世界杯名人賽」，只要獲得名人賽冠軍，成了五子棋名人，遊戲便光榮的結束。



智冠

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：棋類養成
- 版　本：光碟版
- 售　價：299元

[illegible]

FORSAKEN

遊戲的背景故事設定在不久的未來，因爲一次錯誤的實驗引發無法控制的連鎖反應摧毀地球與整個太陽系。玩者在遊戲中扮演一名賞金傭兵，駕著反重力空浮摩托車，爲搶奪資源而戰。玩者駕駛的空浮摩托車會在無重力的太空中行進，儘可能地搶奪戰利品，遊戲中有15名各具有不同特質的人物，以及超過二十種武器供您選擇。而在多人連線功能方面，除了死亡對決之外，遊戲還有特別的搶旗模式和炸彈標籤模式，透過區域網路、網際網路和數據機的連接，提供8個多人連線的關卡，最多可供30名以上的玩者同時連線。





狗狗小站 II

Dogz

你想要養狗狗但又怕麻煩嗎？來試試狗狗小站II吧！它能讓你享受到養狗的樂趣卻又不必清理狗大便。在狗狗小站II中有各種外型、不同大小的狗狗，有的愛嘻鬧、有的囂張跋扈，也有的地域性很強，你可以從五種可愛的小狗中選擇一隻，將牠放在你的電腦上，讓牠在你的工作視窗玩耍。你也可以利用內附的一些玩具及點心，訓練牠玩一些小把戲，成功之後，你也可以爲牠拍照。若你想要讓電腦螢幕熱鬧一點，也可到網站上的寵物領養中心下載你所選擇的新品種以及新的玩具、點心，另外也可以和喵喵小站的喵喵一起玩耍喔！



第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：養成
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

[illegible]

「毀滅天鏡」的遊戲主角是凱希娜，她可是塞爾帝斯國的大公主，玩家們若以爲她只是一個女流之輩，那您就太小看她了，她可是一位熟習戰技和恢復魔法的女勇者呢！至於男主角嘛！就是堂堂勞拉凡國的王子～歐爾王子，凱希娜的未婚夫。話說地上之國勞拉凡和空中之國塞爾帝斯進行著悽慘無比的戰爭，然而塞爾帝斯國的究極兵器「白銀之翼」被一種叫『大地之絆』的通道封鎖住，而無法使用「白銀之翼」的塞爾帝斯國，便因而無法取得絕對性的勝利。不久兩國宣佈停戰了，爲了要維持友好的關係，決定讓公主和王子結婚，而拒絕政治婚姻的凱希娜想在婚禮當天逃婚，湊巧偕同克爾塔在當天發動軍事政變⋯。至於接下來的劇情，暫且賣個關子就等玩家進入遊戲中，自行體會囉！相信各位玩家對TGL的「Farland Story」系列遊戲都十分熟悉，這套「毀滅天鏡」是該系列遊戲的第五集，由PC-98移植而來的「毀滅天鏡」，延續了「古大陸物語」的優良傳統，不僅擁有造型可愛的圖形、容易操作的介面，還有CD音軌的動人音樂喔！





遊戲便利屋

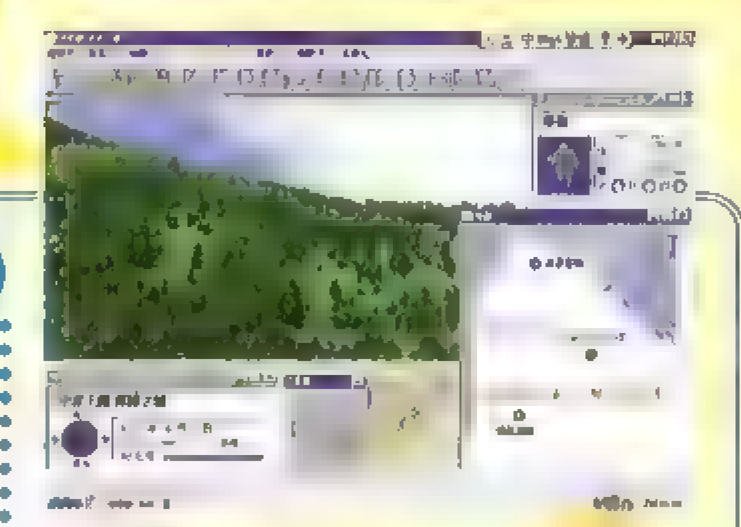
[illegible]

遠在宇宙一片混沌，開天闢地之初，地球以外神仙島上神仙山中的神仙窩裡…，這是一個多麼溫馨的夜裡，神公和仙母一如往常地在努力工作著，他們的工作就是利用一雙巧手創造出千千萬萬個男與女，放到地球上並且細心的教導人類如何創造自己的文明；神公和仙母按照自己的形象，專注地捏塑著各自心目中最完美的小泥人。神公和仙母一邊工作一邊玩鬧著，也許是嬉鬧過了頭，逐漸地火藥味愈來愈濃，兩人為了證明自己的設計最完美無瑕，於是…彼此重新武裝起泥塑的小人偶，並迅速放到地球上佔領自己的地盤，雙方人馬也由和諧共處變成兵戎相見，男與女的戰爭於焉展開…。這是一套國人自製開發的即時戰爭的策略遊戲在這款遊戲裡，有真正的全畫面（640×480）戰場顯示，搭配可隨意搬動位置的操作面板，畫面相當的流暢絕不會發生任何停頓或找不到滑鼠游標的煩人問題，且支援了IPX網路連線對戰功能，最多可以八人同時對戰，更加入了彼此的對話功能以方便玩家自由聊天與傳遞訊息。音樂則採PCM音質的音樂，避免了音效卡音源器的種類問題。而在任務模式方面，精心設計了男女共四十關的豐富劇情來引導玩家達成最終目的。





俠客遊三未來之書



這是一款十分有深度的遊戲，玩家擁有極高自由度的遊玩方式，可以使用各種不同的方式來完成在城鎮所承攬的委託工作，在這些工作中，有屬於善的委託購物、尋寶、護衛等的任務，還有走私、搶奪、暗殺屬於惡的任務，玩家對事件的處理方式，將會決定主人翁的善惡取向，進而決定世界最後的命運。在遊戲中，玩家可以選定自己想要達成的目標達成，不管是組織隊伍前往各據點探險，或是朝著成為一國之君、世界首富，甚至人上的諸神等遠大的理想邁進，如果自己無法完成，也可以交由後人承續未完的使命。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音效：S
- 顯示：SV
- 類型：角色扮演
- 版本：光碟版
- 售價：880元

鏡花緣

遊戲中共有六位主角，另外還有兩百餘種的怪物。每一個人或怪物都有自己的聚氣時間、屬性等。不但考驗玩家的智慧，更考驗玩家的反應。如果您的手腳太慢，敵人會毫不留情的進行攻擊。不過為了配合各種程度的玩家，製作小組在系統中加入了三種難易度的選項。玩家可以先選擇較簡單的選項，等到熟悉一切操作方式時，再選擇困難度高的選項，相信對喜歡即時作戰的玩家會是一種挑戰。遊戲中的主角隨著等級提昇，會學到十餘種的絕技，當施展最高級的絕技時，動畫多達上百張，耀眼絢麗的場面令叫玩家嘆為觀止。



天堂鳥

- 記憶體：16MB
- 音效：S
- 顯示：SV
- 類型：角色扮演
- 版本：光碟版
- 售價：700元



致命快艇

VR SPORTS : POWERBOAT Racing

是一套取材自大型遊戲機台的競艇遊戲。遊戲中加入相當眞實的物理模型，玩家必須在能夠完全駕馭快艇前，學習如何使用螺旋槳、利用時間差穩定浮力和重心，而這種物理特性在玩家和其它快艇比賽時更加明顯。遊戲共分錦標賽、障礙賽、大型機台、與計時賽等模式；另外，除了具備多達八人的連線共玩外，還可以把螢幕分割成四人競賽模式。製作公司East Point爲了呈現本遊戲追求眞實感的決心，已決定支援最熱門的反饋式搖桿，請玩家拭目以待，小心手扭到!!



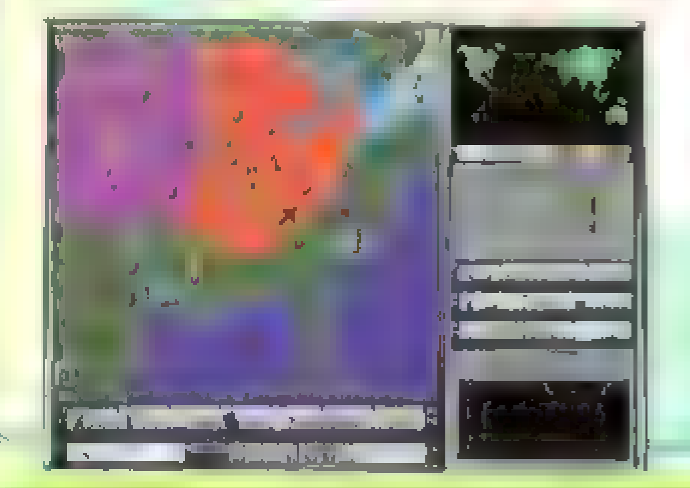
英特衛

- [illegible] 16MB
- [illegible] S
- [illegible] SV
- [illegible]
- [illegible]
- 售　價：1080元

企業大亨

ENTREPRENEUR

企業大亨是一款即時的全球商戰策略遊戲，除了能讓玩家眞實感受商場如戰場之外，眞實的人工智慧與效能優越的多人連線功能是它的兩大特色。建立人企業，征服全世界是遊戲的終極目標。此外，遊戲忠實模擬出眞實世界的商業競爭，從建立生產工廠、雇用銷售業務員、研發新技術新產品，到調整售價、成立行銷辦公室，運用正面或負面的銷售手段打擊對手爲止，玩家可以運用如眞實世界的企業管理競爭手段，來讓自己公司的產品成爲市場的領導品牌，玩「企業大亨」就有如置身於競爭激烈的全球高科技商業戰場。





憶弘

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

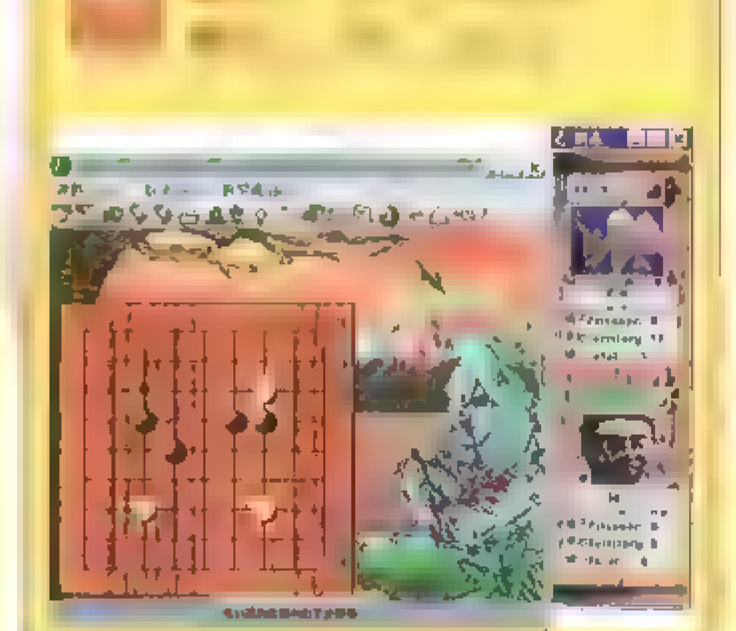
[illegible]

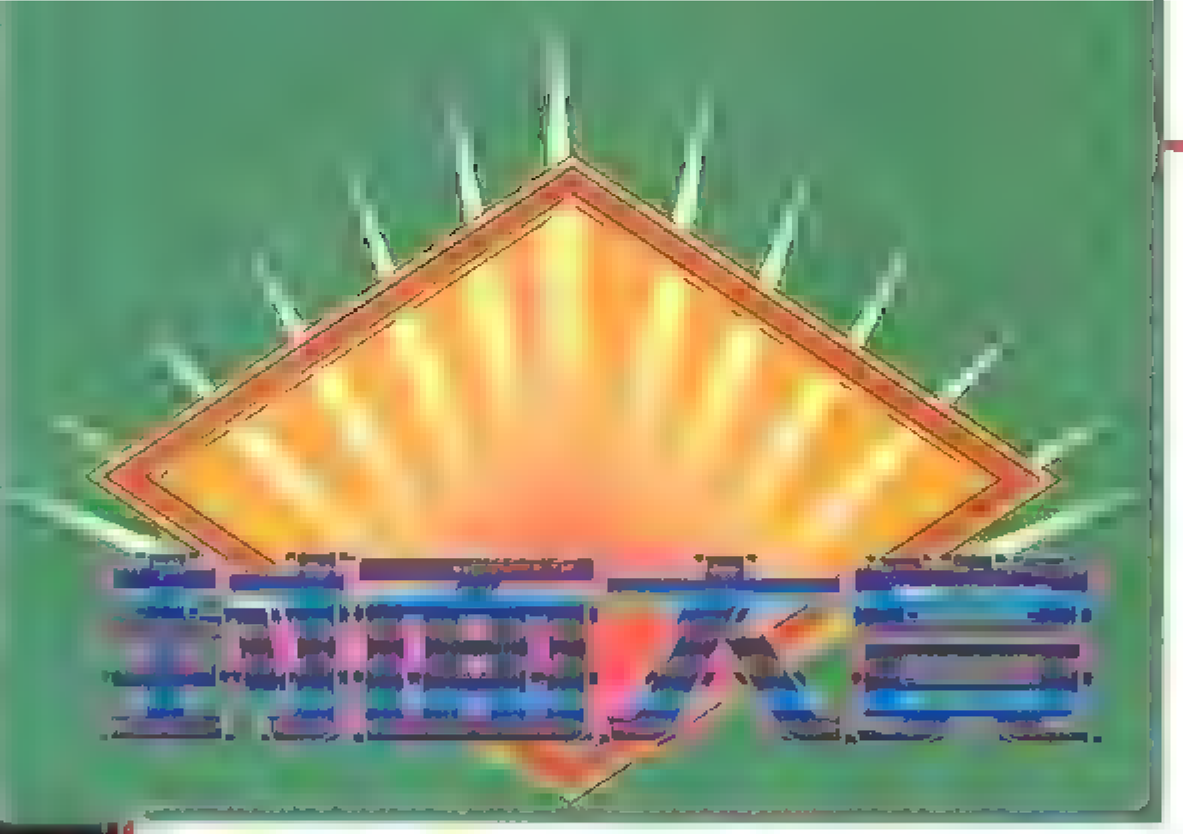
[illegible]

歡樂盒

[illegible]

棋藝風雲錄中除了我們的國粹圍棋、簡單的五子棋及日式改良五子棋～連珠。三種遊戲一次全員到齊，可說是人滿又滿意。詳盡的多媒體教學課程是本遊戲最與眾不同的特色。在學棋的過程中，基本概念是最重要，但也是最不容易掌握的部分。遊戲透過循序漸進的方式，帶您從基本面開始認識圍棋與連珠的世界，包括棋具規格、正式比賽規則、常見的用語與簡單的戰術運用…等等。此外，操作介面、人物對話及輔助訊息都已中文化，更是大幅縮短遊戲與玩者之間的距離。遊戲中共有九位電腦棋手，他們代表不同的難易度，且每個人的下棋風格也有很大差異。除了靈敏的AI之外，生動逗趣的對白則是這些人物的另一項特色：他們就算明知棋力不如人，在口頭上也絕對不會認輸。對入門者而言，電腦棋手是一群非常有耐心的老師，而且最重要的一點，您就算下錯也不會挨罵（只會被嘲笑而已）。不管怎麼說，跟電腦下棋，畢竟還是比不上跟眞人對奕來得有趣。因此，本遊戲支援網際網路的連線功能，讓您在痛宰電腦對手之後，能夠更進一步地征服棋海。想要一窺棋藝世界的奧妙嗎？想要成爲日後的棋壇盟主嗎？不要猶豫，棋藝風雲錄就是您最佳的選擇！







守護者之劍

守護者之劍

梅羅鎮，位於魯美大陸東方，這是個讓人很難想像的地方，看似安和樂利的小鎮，卻隱藏了許多看不到的亂象。「在梅羅鎮上，有錢就是大爺！有錢就是一切！」這鎮上最富有人家的了弟席蒙這樣說著，當席蒙看到前方不遠處，一名清純亮麗的少女出現時，席蒙雙手一揮，麾下的痞子流氓傾巢而出，人舉包圍了這名少女，此時卻沒有任何鎮上的人敢去搭救這名落難的少女。此時，一個揹著闊納大劍的青年向席蒙衝了過去，他到底是誰？怎麼敢違抗席蒙這個街頭惡少？他是修特，也就是這個故事的男主角，而他所解圍的，正是故事中最可愛、住在苦兒之家的少女～雪麗；而在另一方面，我們可愛的傻大姐、實在有夠神秘的另一女主角～柯娜，也會在稍候加入劇情之中。現在，我們來聽聽關於「守護者之劍」最早最早以前的傳奇…。

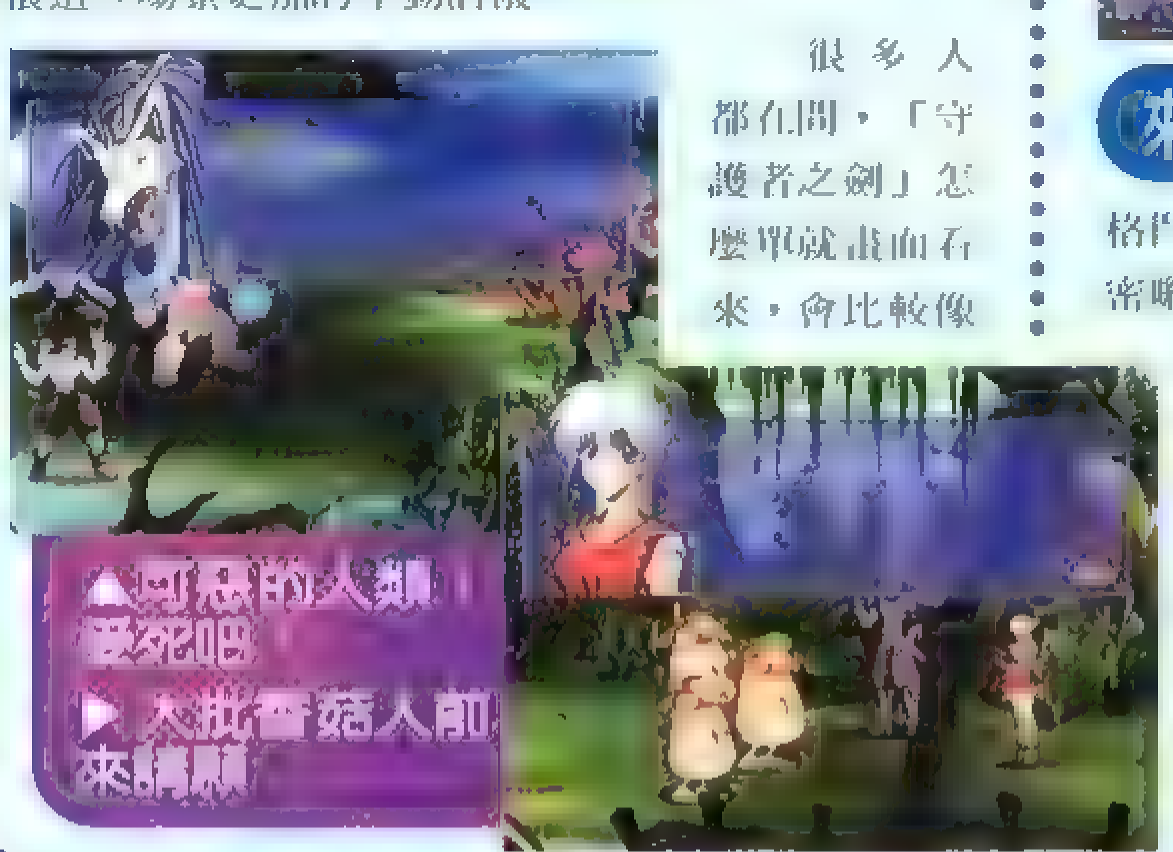
遼闊的大陸、動人的傳說

數千年以前，古老的魯美大陸曾流傳[illegible]淒美的神話愛情故事[illegible]掌管美感[illegible]物的[illegible]滿月之神[illegible]伊格麗西[illegible]與掌管[illegible]萬物的[illegible]彎月之神[illegible]伊比魯斯[illegible]原本他們攜手管理這個逐漸滋長的世界[illegible]是伊格麗西女神卻與[illegible]位來自人間[illegible]美暨為戰神的男子[illegible]底亞斯[illegible]神相戀的結果[illegible]使得善妒的彎月[illegible]比魯斯瘋狂地破壞世界萬物[illegible]地獄般充滿災難與不幸[illegible]神是難以被[illegible]滅的[illegible]但神的力量可以被封印[illegible]能力抗衡伊比魯斯神的[illegible]只有女神伊格[illegible]

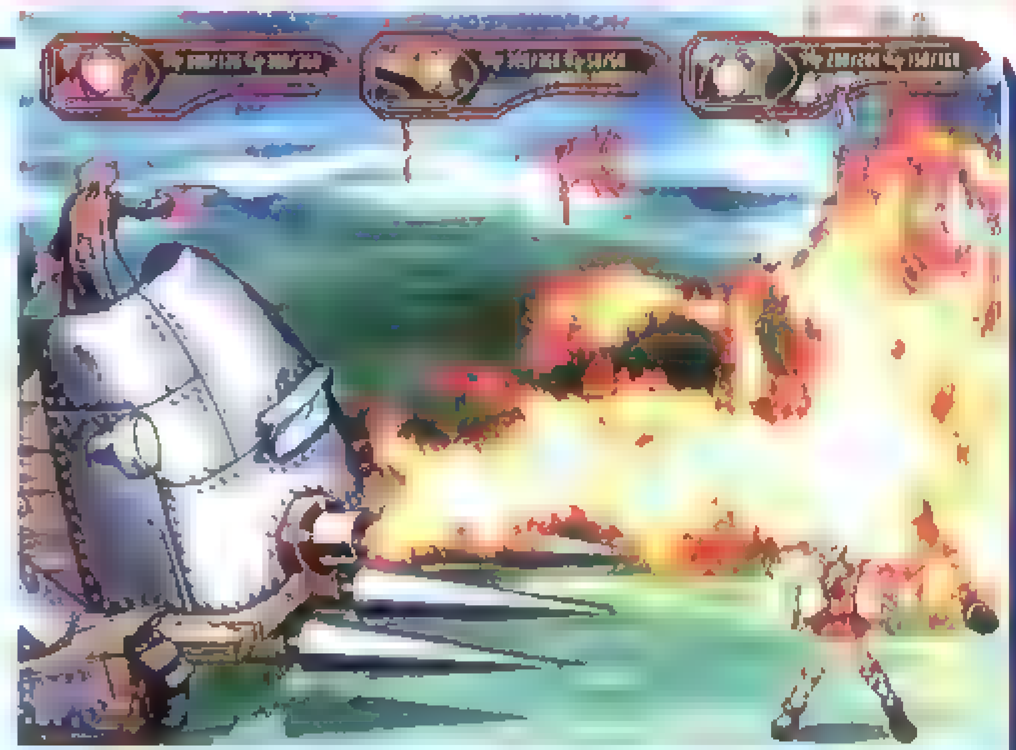
[illegible]為了要阻止伊比魯斯恐怖的憤恨[illegible]拯救無辜的人們[illegible]悲傷的滿月女神結合愛命[illegible]水與大地四聖獸的力量[illegible]守護者之劍[illegible]並由[illegible]神底亞斯[illegible]使用神劍打倒彎月之神伊比魯[illegible]之輪[illegible]的巨山深處[illegible]然而美麗的創造女神的伊[illegible]格麗西也消失了[illegible]在全力封印[illegible]位能力與她能力相近的神祇後[illegible]再也看不到她了[illegible]深情的底亞斯[illegible]強忍失去愛人的悲痛[illegible]伴隨著向伊格麗西[illegible]的盼望[illegible]底亞斯帶領著人們重建世界[illegible]並授命他的後世[illegible]代代成為這世界的守護者

優異的圖形表現

「守護者之劍」的圖形，皆經由美術、企劃們細心規劃過，無論在各方面的表現，都堪稱水準之作。就人物動作而言，主要角色在各種招式上都有極盡華麗的高張數動畫表現。而在場景圖形的製作方面，場景設計人員不僅要為您帶來媲美國外水平的高畫質場景，還企圖加入更多物件，讓這些場景更加的生動活潑。



▲可惡的人類！受死吧！
▶大批蘑菇人前來請願



來自太陽王朝的噴火巨車，威力驚人！

很多人都在問，「守護者之劍」怎麼單就畫面看來，會比較像格鬥、或動作遊戲呢？在此偷偷告訴大家一個秘密喲！據說「守護者之劍」的美術總監最大的陰謀，就是想把角色扮演遊戲的戰鬥畫面，弄得跟大型電玩的格鬥遊戲一樣華麗。我猜他是想說：既然台北市的大型電玩都被阿扁市長禁掉了，那就乾脆把電腦遊戲的畫面作得跟大型電玩一樣好，讓大家即使在家裡，也能享受到那種淋漓盡致的格鬥遊戲快感。雖說如此，也真是苦了角色美術設計們，請大家多給國內辛苦的遊戲美術人員一些掌聲吧！

一個好的RPG，除了精彩的故事之外，戰鬥系統的設定也是非常重要的。如果戰鬥系統太過於簡陋，或是太過於複雜難玩，都會影響到大家對於這部作品的評價。守護者之劍在戰鬥系統上，採用的是『即時戰術系統』，配合基本的「風、地、水、火」元素相剋觀念，衍生出更多的戰鬥方式。在戰鬥的操作上，再參考一些國內、外的好作品後，戰鬥設計群將把戰鬥的節奏感、難度調整擺在第一順位，讓大家會有「倒吃甘蔗、愈吃愈甜」的爽快感覺。除了讓大家能好好玩完遊戲、並被劇情感動之外，在難易度上，也將從易到難的漸近，引導出您玩RPG的成就感。





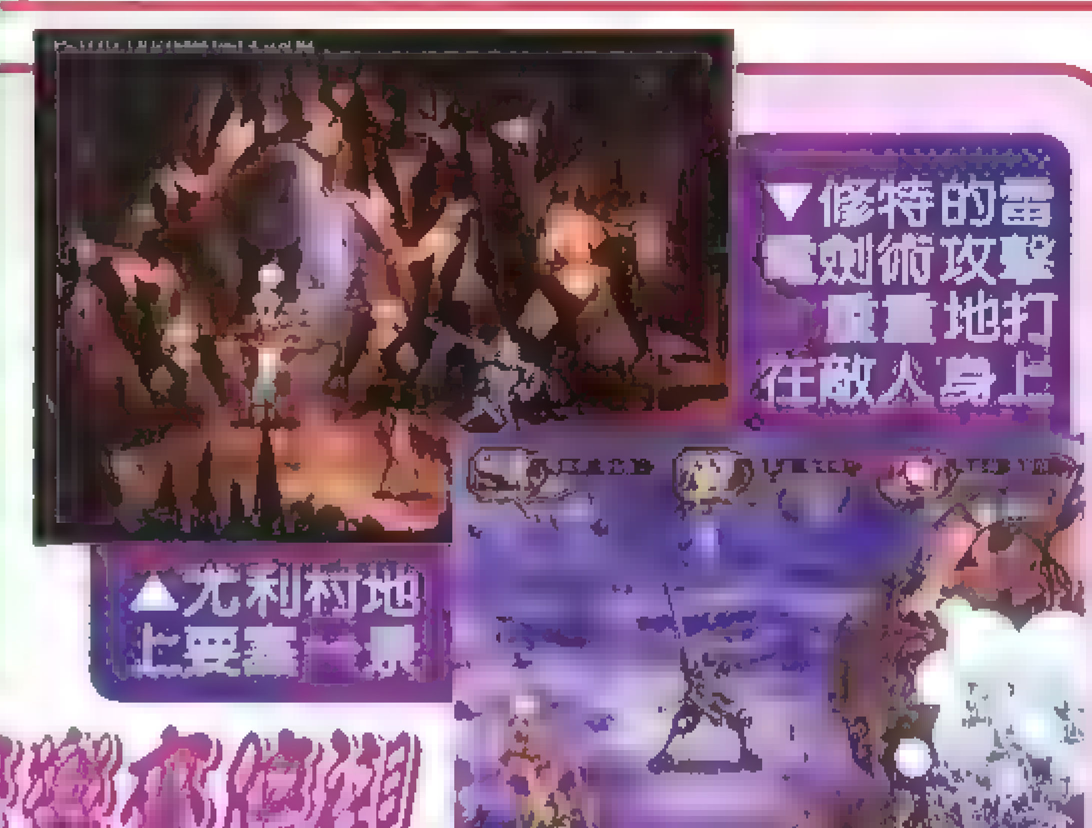
▲迷霧森林戰鬥，眼前是充滿毒性的巨花

在主要系統方面，遊戲於行走畫面時，多層捲軸數超過五層以上，雖然不是以3D繪圖為製作基準的遊戲，但我們希望，能讓您有置身真境的感覺。高低起伏的立體型熔岩迷宮、壯觀的人型神殿、龐大的城鎮、遼闊的高原、無際的沙漠等等，相信一定能滿足您的味口。操作界面也採取最親和、友善的圖形化界面，讓您能一隻滑鼠玩到底。

封面大賞

守護者之劍





▼修特的雷電劍術攻擊重重地打在敵人身上

▲尤利村地上要塞一景

好的遊戲更要有好的音樂來陪襯

最近大家上街逛逛，或者到泡沫紅茶店坐坐時，最常聽到的，應該還是奧斯卡最佳電影配樂、「鐵達尼」號的主題曲、「My heart will go on」，而另一部動人的電影「英雄本色」，也是因為有出色的配樂演出，才能每每賺人熱淚。那遊戲呢？為什麼我們很少看到有人玩國產遊戲玩到感動的呢？這次擔任「守護者之劍」配樂工作的，正是第一屆遊戲金像獎～最佳音樂獎的得獎作品音樂製作人……「守護者之劍」的音樂製作承諾在遊戲之中，會有更多動人的配樂表現，而且是與遊戲劇情密切配合的主題音樂，會比當年在「仙劍奇俠傳」的表現精彩許多

Topics 專題企劃

整理／李永治

神秘的精靈世界

Vantage Master 中文版特別報導



在[illegible]較美系遊戲明快，所以在台灣一直擁有[illegible]支持者，像[illegible]中的佼佼者；不過在近期的[illegible]不可忽視的大作，那便是Vantage [illegible]

Vantage Master是日本知名遊戲公司[illegible]力作，當其去年12月在日本推出之後，今年初便登上了日本全國銷售排行第[illegible]名，且在[illegible]雜誌所舉辦的日本全國連續對戰賽及網路版連載小說，其實力可說是不容忽視。如今Vantage Master即將在台灣推出中文版，其中文名稱[illegible]精靈』，因此本刊特地透過國內的代理商協和國際多媒體的協助，取得了相[illegible]多的寶貴資料，在此與讀者分享；另外本刊也訪問了日本Falcom公司及協和國際多媒體兩家公司，併在此報導，讓讀者更能更瞭解[illegible]的種種情形。

如果各位對本專欄有任何意見，請來信或以E-mail給予筆者建議或指教。







來信：高雄郵政18-69號信箱

Falcom超人氣大作 Vantage Master中文版完整報導



醞釀多時、讓國內鍾情日系遊戲的玩家們望所期待的Vantage Master，終於要發行中文版了。說到Vantage Master，就不能不提及它在日本當紅的情況。這部以精靈為主題的遊戲，在日本當地一推出，就吸引了許許多多的死忠玩家，網路上處處都可以見到關於Vantage Master的討論。不只如此，去年12月才上市的Vantage Master，今年年初就得到了日本全國銷售排行第一名（資料來源：日本Login雜誌四月號），和其他歐美強檔大作相比，可說是不分軒輊。

由於這款遊戲推出後反應極佳，日本Login等一家雜誌還聯合為其舉辦全國連續對戰賽，Falcom公司更為這次比賽特別設計一系列遊戲場景，並發行紀念體驗版遊戲光碟供玩家參賽使用，全國決賽冠軍將可獨得日幣100,000元獎金；從比賽活動的龐大規模與所投注的人力資金，足以看出日本國內對這套遊戲的重視程度。同時，以遊戲故事為架構的小說，也正在網站上強力連載中，其他相關商品如：攻略本、桌曆、螢幕保護程式等，種類之多不在話下，在日本全國玩家當中，掀起了一陣召喚精靈的狂熱旋風，難怪Vantage Master堪稱是Falcom公司今年的三大主力遊戲之一。

像這樣的國外熱門遊戲，能在當地發行幾個月後，即以中文版的面貌呈現在國人眼前，對國內玩家而言，可真是一項福音。為了讓玩家體驗參與製作的樂趣，「協和國際多媒體」在五月即舉辦了中文命名活動；經過一個多月的活動時間後，反應相當熱烈，已經有五、六百人共襄盛舉，而正式的中文名稱現在正由主辦單位評選當中。

遊戲背後的豐富故事劇情



就像少數精彩的遊戲一樣，Vantage Master的遊戲背後也有一個豐富的故事劇情：Vantage Master這個神秘世界至今為人所知的部份，只有一塊大陸和附近一些島嶼，而在這裡則由使用魔法道具和文字的人掌控著世界。

雖然萬物皆由天、地、水、火所構成，不過有些東西卻是由單一的要素所組成，這些純粹之物被稱為「精靈」。精靈有天、地、水、火四種屬性，他們沒有自己的意志，完全受控於召喚他們的人，也就是「精靈士」。原本供召喚之用的道具極難取得，並且需要集中精神，所以只有少數的精靈士能



夠召喚精靈。但是經過一次世界大戰後，因為某些偶然創造出來的道具及複製的技術發達，使得召喚的技術也因而發達，精靈從此充斥了世界。

正當世界需要重組時，精靈主們卻各懷其志，有的追求夢想，有的與正義為敵，有的喜歡四處流浪。玩家必須扮演精靈主的角色與其他精靈主對抗，不僅要充分把握精靈的屬性，還得巧妙運用魔法及戰略攻佔地盤，在世界各地尋找可召喚沉睡中精靈的道具，一步一步地深入Vantage Master的魔力世界。

三種考驗IQ及EQ的遊戲模式

Vantage Master是一部描寫精靈使之間對決的幻想戰略遊戲，由玩家扮演精靈主，召喚精靈來和敵人作戰。遊戲共有一般、進階、自由戰鬥三種模式設定；玩家可依自己的喜好，接受不同的挑戰。

在一般模式中，玩家無法自己選擇精靈主，反而要先通過類似心理測驗的問答，由電腦設定最符合個性的精靈主，在有限的道具下、限定的場景中，展開召喚精靈的心智之戰。供召喚的道具共有二十五個，在一般模式裡，玩家初次只能得到五種，隨著闖關的人數增加，得到的道具和魔法牌也會隨之增加，使精靈主的級數升高，如此將可加強往後過關的實力。

而在「進階模式」中，適合好強好戰的玩家來挑戰，敵方的精靈主會不斷召喚精靈，運用錯綜複雜的戰略，或是夾殺、或是聲東擊西、或是正面對決，步步都是陷阱，將玩家逼進無法翻身的窘境，但是可千萬不要因此而喪失了信心，仔細思考，注意參考魔女梅爾雷特善意的提醒，冷靜應戰，所有危機也都是轉機，這正是「進階模式」最吸引人的地方。

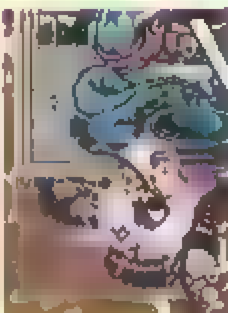


▲ [illegible]之前要先通過魔女梅爾雷特的心理測驗

在「自由戰鬥」中，玩家可以自由選擇扮演的精靈主，也可以任意調整敵我雙方精靈主的等級，可供召喚的精靈種類增加，可使用的魔法也會增多。當然，供玩家挑戰的場景也最多。在這些場景中，有的強調角色扮演，有的強調單純對決，有的可以挑戰遊戲的極限；沒有既定的攻防程式，也排除所有偶然的可能性，給了玩家在既定設定之外的另一種期待。想要一步登天的玩家可以從這裡開始，而一開始就要挑戰幾乎不可能的任務，卻需要相當程度的覺悟；還好魔女梅爾雷特會一直在旁提供戰略運用的建議，和好朋友一起挑戰，互相鬥智較勁，包管你們可以迅速增進彼此的感情。

精靈主介紹





憧憬偉大魔法，同在學園中的小魔女，做一個精靈主的資質相當理想。





追求刺激，相當率性的大小姐，魔法防禦及速度都算高竿。





與黑夜對抗的聖騎士，不管是攻擊、防禦、魔力、魔法防禦都非常優秀。

各種召喚精靈所需的道具



祈願之達摩

在東方算命使用的小神。傳說祈願的時候，誠心的祈禱畫一隻眼睛；祈願實現的時候，再畫另外一隻眼睛，能召喚地的精靈魯瑪。



潤澤之珍珠

看起來和普通的珍珠相同，有時

卻能吻出海水。傳說人魚在深夜中偷偷的哭，珍珠便是人魚的眼淚化成，能召回水的精靈馬姆。



猛焰之魔劍

比普通劍重好幾倍的雙手劍，凡人不能使用。傳說魔神揮劍時會放出火焰，能召回火的精靈歐恩。



月桂葉冠

賜給古代競技勝利者之冠，戴上此冠，會得到月亮的守護，在黑暗中也能發揮能力，弓箭的命中率也會提高，能召回大地的精靈雅美。



魔法牌是過關的獎勵



漲潮之秘石

古時大旱，為了祈雨，由巫師所製，將石頭對著天空誠心祈禱，雲雨立現，可潤濕大地。有上昇水位的法力，能呼喚潮水。



退潮之秘石

古時長年淫雨，洪水即將淹沒人地，為求止雨，由巫師所製。將石頭對著天空誠心祈禱，晴空即現，大水退去。有下降水位的法力，能退去潮水。

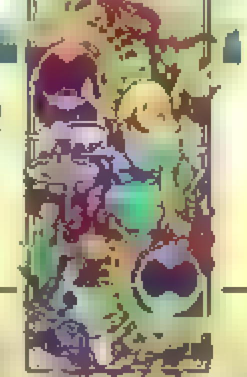


剛猛之魔刃

傳說刃中被封入惡魔之力，詛咒敵人，魔刃將刺入敵人身體，能給敵人極大重擊，能呼喚毀滅的法力。

賜福之琵琶

有四條弦之迷你樂器，音色清脆使聽者心緒寧靜，有恢復精靈體力的法力



還原之雕像



以乳白之石製成的小雕像，能使不能行動之精靈回復，有回復行動力的法力。



萬變之魔杖

以黃金裝飾之長杖，有萬變之法力，不論任何對象，能改變其心智想法，使敵人暫時不能行動，有暫時定住敵人的法力

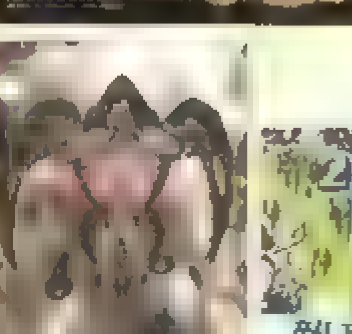
掌握精靈屬性以贏得勝利

Vantage Master的玩法操作非常簡單，戰鬥一開始就召喚精靈，然後只要像移動棋子般，移動精靈主及精靈；移動之後可以選擇待機、執行攻擊、執行魔法等指令，將敵方精靈主的生命值（HP）減至0，就算闖關成功。

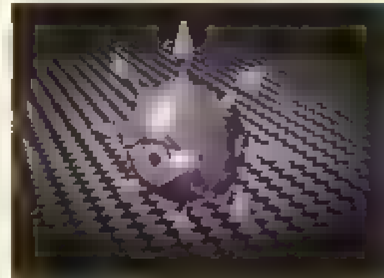
精靈介紹



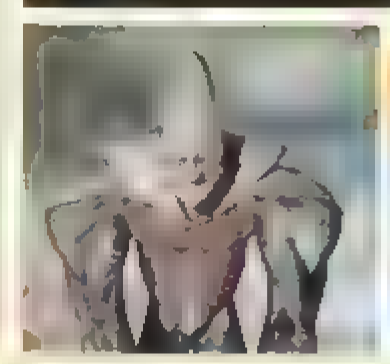
雅美：
持弓箭之天屬精靈，屬於夜晚型，在陰暗的場景中會變強。



雷烏那：
最高級的天屬精靈，可用來偷襲敵方精靈主或破壞對方的陣營。



巴梅得：
可以飛行的地屬精靈，屬於夜晚型，他的魔法可以使敵人動彈不得。



賽那斯：
最高級的火屬精靈，在精靈當中擁有最強的遠距離攻擊魔法。

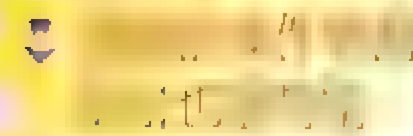
24種精靈有地、水、火、天四種屬性，在屬性之中各有優劣：地比水強，水比火強，火比天強，天比地強；隨著不同的地形效果、時間所造成的明暗變化，也會影響精靈能量的強弱。所以表面上最弱的精靈，不一定完全一無是處；最強的精靈也不一定是處處得利。

再者，Vantage Master並不是採取一來一往互相輪流的傳統回合制，而是由每個角色的動作快慢，及行動所消耗掉的能量，而改變遊戲順序，因此整個遊戲有無限多種組合，每一次都是一個新的挑戰。

玩家必須運用自己的優點，並且清楚掌握精靈天、地、



精靈共有天地水火四種屬性，相消相剋







被精靈佔住的魔晶石

水、火相消相剋的屬性，適時驅使精靈佔領魔晶石。魔晶石是生命（HP）及魔法（MP）力量的來源，誰能先佔據魔晶石，誰就能先在比賽中佔上風。在遊戲裡，每一位精靈王的命運、其對世界的目的各不相同，所以最後的結果也不會一樣。

Vantage Master世界中共有18位精靈王，他們就像人類一樣，每位都各有優缺點，就靠玩家如何靈活操縱精靈、善用魔法，運用戰略贏得最後的勝利！

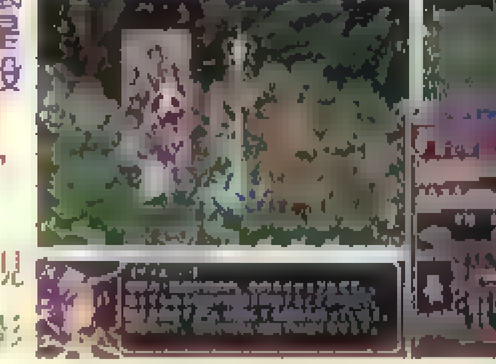
場景、視窗操作變化多端

遊戲介面方面，玩家在進入遊戲之前會先被一段精緻奇幻的動畫所吸引，一道通往Vantage Master世界的大門將緩緩敞開；接著在通過有如塔羅牌畫面的心理測驗後，開始選擇場景進行戰鬥。

場景有森林、孤島、地底宮殿、沙漠等，每一個場景都是經過精心設計，畫面精緻、立體有深度，全是Falcom公司最拿手的舞台設定。這些場景經過時間的變化，也會像真實世界一樣有明暗的變



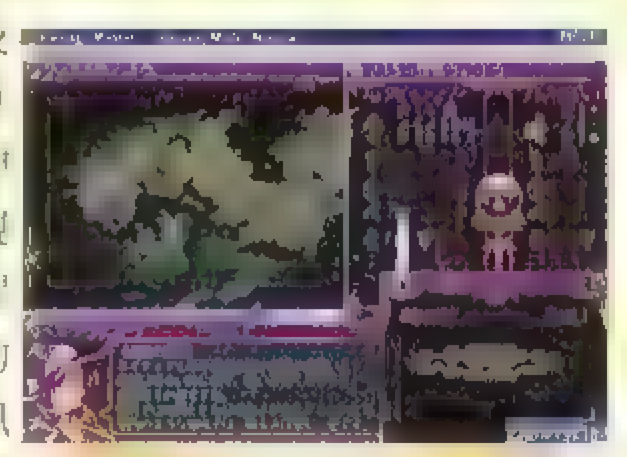
場景有森林、孤島、地底宮殿、沙漠等，全是Falcom最拿手的舞台設定



遊戲中的畫面非常精緻，[illegible]

化，當然這不只是為了視覺上的享受而已，也會影響到戰鬥的過程。另外場景地形的安排，不管是平地、灌木叢、還是水池沼澤，都會包括精靈的計算，對於角色的移動範圍也會有所影響。

遊戲過程中，畫面上會同時出現多種視窗，如：戰鬥、全場景、訊息、輔助訊息等，讓玩家可以即時了解戰鬥狀況。在戰鬥視窗中，將戰場上的地形、時間、人員所在位置清楚標示；全場景就是戰鬥中的視窗，改成全螢幕的話，可以享受其場景令人目眩神怡的畫面；在訊息視窗中，可以隨時掌握雙方精靈王及精靈的優缺點；而在輔助訊息視窗中，紫魔女梅爾雷特會及時提供攻防的參考資料。當然，如果夠聰明，不看也沒有關係。每一關過關之後，紫魔女梅爾雷特會帶領玩家，穿過一場動人的動畫再進行下一關挑戰。



遊戲過程中會同時出現多種視窗，讓玩家隨時了解戰鬥狀況

獨特RPG音樂及MIDI CD-DA完全對應音效

在音效方面，Vantage Master創造了一種獨特的RPG音樂，以及讓遊戲進行更生動的背景音樂。針對每一個角色，做了不同的設計，如敵方精靈王陰險的笑聲、精靈們施展攻擊或魔法時的叫聲，極具

性格特色又有趣。所謂完全對應高品質的MIDI、CD-DA音樂效果，Falcom充滿自信地邀請玩家們一定要用自己的耳朵確認一下。

以遊戲為推廣的小說





以遊戲故事為架構的小說，將隨遊戲發表中譯版。

遊戲軟體發展至今，單純以電腦平台為遊戲空間，想必已不再能滿足玩家的期待！每家遊戲公司無不費盡心思，創造遊戲的多元價值，其中周邊商品即是最明顯的例子。而Vantage Master得天獨厚擁有豐富動人的故事劇情，人物主角的個性塑造非常鮮明；因此，Falcom特別以遊戲故事為架構，為Vantage Master撰寫章回小說，連續在網站上強力連載。目前發行中文版遊戲的「協和國際多媒體」亦將隨遊戲發表中譯版小說，屆時可請玩家仔細欣賞，看看由遊戲發展成的小說，是否也像小說改編成電影一樣引人注目。

難以估量的遊戲內涵

整體而言，戰略性的遊戲雖然很吸引人，有時難免因規則限制太多，不熟悉的玩家不容易進入狀況；但是Vantage Master的遊戲方式和傳統TV GAME很接近，遊戲規則簡單易懂，玩家很容易上手，尤其對剛接觸遊戲的人來說，兼顧了入門遊戲的親和力及遊戲趣味。

由於遊戲結合了電腦功能，會產生無法預期的變化，對於骨灰級玩家來說，也絕對充滿值得挑戰的空間。玩家必須不斷地在戰略上下工夫，才有可能過關；即時戰略的運用，更不斷地挑戰玩家的智慧與耐力的極限。

遊戲中的場景多變化，使得故事充滿想像空間，再加上可配合玩家性向進行戰略的有趣玩法，豐富了遊戲的可能性，也加強了玩家的參與感。

精靈主身份表



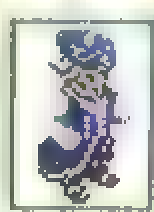
女戰士
四處向高手挑戰的女戰士。你是一股在夢與虛無之間掙扎的力量。



流浪漢
森林的守護者。生為流浪漢的你背負了追求美的命運。



魔女
憧憬偉大魔法，尚在學習中的小魔女。妳是帶來信賴關係的美夢。



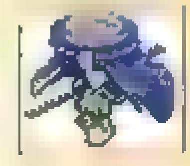
貴族
充滿野心及慾望的少年公爵。你是一股促進夢想實現的力量。



野蠻人
充滿復仇意志勇猛的蠻人。你的命運是追求一個信仰及面對命運的挑戰。



僧侶
藉著修練武術，尋找自我的修行僧。背負著信仰宿命的虛無。



劍士
天涯漂泊一浪人。追求無限的力量是你的宿命。



俠盜
追求永不止盡夢想的盜賊。你只能在宿命與信賴之間搖擺而無法穩定。



聖靈
覆蓋著一層神祕的紗，楚楚可憐的聖靈。你是相信存在的夢。



騎士
德高望重的騎士。你的存在就是有力的信賴與夢想。



吟唱詩人
彈唱希望之歌的吟唱詩人。你演奏著美與虛空而遊走世界。



半獸人
清高卻孤獨的半獸人。你擁有預知自己命運的力量。



聖戰士
與黑夜對抗的聖騎士。你給這個世界帶來希望。



修女
由神所選中的純潔少女。你是照亮這個世界的光明。



夜魔
統治黑夜夢魔之王。你是指揮黑夜的虛無。



忍者
動作敏捷、充滿特色的忍者。活在黑夜裡是你的宿命。



幻術師
追求真理的魔術師。一生都在追求真理。



千金女
追求刺激，相當率性的大小姐。你的存在就是為了追求美。

Topics

專題企劃

日本現代RPG遊戲的始祖 Ys eternal

永遠的「伊蘇國」重現江湖！

1987年，對當時的玩家來說，「伊蘇國」的出現幾乎就是一件大事。以一句「愈難愈好，是最危險的心態」的廣告詞，成功顛覆了傳統遊戲的形態：以一種嶄新的概念發展出快步調的故事，運用了許多畫片及音樂，構築了一個獨特的世界。其一反當時的風潮，可說是劃時代的發展，也是後來RPG遊戲的元祖。過了將近十一年的時間，藉由Falcom的重新定位，永遠的「伊蘇國」被賦予了新生命，即將重現江湖！



也許有許多年輕的玩家還不知道，「伊蘇國」到底是一個什麼樣的故事？故事回溯到千年前，愛冒險的少年阿多爾．克里斯丁，穿過了暴風雨的結界，來到了傳說之地－愛斯特里亞大陸，一塊光明和黑暗混沌不明的世界。其多采多姿、驚險萬分的冒險過程，就是永遠的「伊蘇國」。

今年4月Falcom推出了「伊蘇國」Win95版遊戲，鮮明再現的古大陸原始風景，畫面堪稱一流，讓玩家有身歷其境的真實感受。其外，Win95版的界面設計更加強了操作功能，滑鼠操縱自然順暢，絕對讓讀者耳目一新。

在「伊蘇國」誕生十一年後，「伊蘇國」Win95版的發表的確相當具有歷史意義，因此Falcom特別以超值紀念包裝的形式推出，裡頭除了遊戲光碟，還附送一張伊蘇音樂、圖片精選光碟，以及精裝本的伊蘇手冊，極富收藏價值。原裝包裝的中文版權已由協和國際多媒體取得，國內玩家將可以很快買到這套超值紀念包裝的「伊蘇國」Win95版。

打破英雄傳說概念的最新系列作品

新英雄傳說IV～鮮紅的雨滴

玩家拭目以待的RPG遊戲「新英雄傳說IV～鮮紅的雨滴」，目前正在日本好評發行中，而完全中文版也將於年底在台推出，相信喜歡RPG的玩家們一定非常高興。

「新英雄傳說IV～鮮紅的雨滴」不論是在劇本的規模和角色的人數，遠超過之前的作品「新英雄傳說III～白髮魔女」。有各種新系統，自由自在選擇戰鬥，同時提供超過一百種以上不同的劇情劇本，讓玩家可以自由選擇，可說是「英雄傳說」系列的首次嘗試。



新戰鬥系統的T.C.B（Tactics Combat Battle），及堪稱系列中描述最精彩的畫面，伴隨著曲折生動的情節，呈現出栩栩如生的世界，此外音樂更是使用Falcom領先的MIDI對應音源，一樣是玩家不可錯過的重點。

其標題『鮮紅的雨滴』，即象徵著孜孜營生的人所流下的璀璨汗水，代表有生命的血液、充滿感情的淚水，以及所啓發的種種熱情。充滿神話色彩的遊戲故事，帶領玩家展開刺激冒險的遊戲之旅，是一部可以滿足感官享受的RPG佳作。



推動RPG搖籃的手

日本遊戲界牛耳 Falcom公司專題報導

「沙那度」、「伊蘇國」、「新英雄傳說」…這些來自Falcom公司劃時代的日式遊戲大作，不知陪過多少玩家們渡過了成長的歲月；然而，以日本遊戲界[illegible]作風來說，儘管有許多國內玩家們對這些遊戲如數家珍，卻很少人知道，這雙推動搖籃的手究竟具有什麼樣的背景呢？本刊在經由其國內代理商一協和國際多媒體的協助之下，將為各位玩家揭開Falcom公司的神祕面紗！

FALCOM

Falcom公司成立於198[illegible]年，剛開始是從事導入[illegible]的業務分析、調查及企劃的工作；公司成立之初，即加入了美國APPLE電腦的代理行列，以[illegible]形式和消費者直接面對面。

第一年，Falcom便發表了第一套個人電腦遊戲[illegible]，隨後又接著推出了日本國內第一套的角色扮演遊戲軟體，由於該遊戲頗受好評，也從此確立了Falcom公司往後的發展走向，並同時橫跨TV GAME和PC GAME兩大領域。

往後十幾年間，Falcom更陸續發表多部膾炙人口的熱門遊戲，像：「屠龍記」（Dragon Slayer）、「沙那度」（XANADU）、「伊蘇國」（YS Eternal）、「新英雄傳說」等，全是玩家們耳熟能詳，並屢次榮獲各種大獎的RPG佳作。

[illegible]

目前，Falcom公司約有員工六十多人，雖以遊戲[illegible]為中心，也發展其他視聽產品，如音樂CD、[illegible]等，都擁有很高的評價；另外這些所有產品都是獨創的，沒有改編自別家公司的遊戲，也[illegible]特色。



Falcom公司的心臟：遊戲開發部門

由於採用精兵制的關係，[illegible]台以上的電腦設備，工作[illegible]，在[illegible]平方公尺的辦公室內，每人平均[illegible]平方公尺的空間（夠大吧！）在Falcom這樣一個[illegible]工作，員工們也很容易地集中精神工作，充分[illegible]team work的樂趣。

Falcom遊戲製作部門的編制及運作

一般來說，遊戲部門的編制並未固定，遊戲開發時一開始可能只有3個人，但最後可能會增加到十幾個人，其中有程式設計、圖面設計和音樂等相關人員。每個遊戲都有一個專屬的製作小組，像：「伊蘇製作小組」、「Vantage Master製作小組」等；從開發到出貨，皆由每個小組自己訂下日程，自行管理。

各小組的工作時間[illegible]，想加班就加班，不想也無所謂，只要在預定時間內完成工作，而[illegible]不會有[illegible]的壓力，[illegible]也是

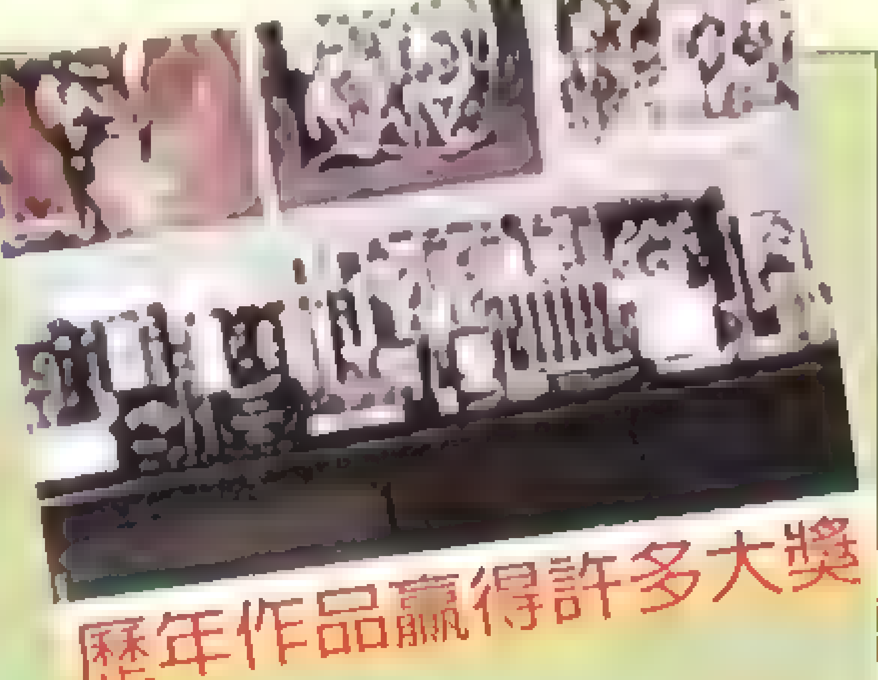
正在工作中的電腦



數一數二的山派作風。當然，相對於遊戲的開發過程，Falcom對於遊戲的品質就要求得很嚴格。

比起其他遊戲公司，Falcom自有一套用人的哲學，他們不在乎沒有實務經驗，因為如果想認真去做一個遊戲，不管有沒有經驗，都可能創造出一個沒人想到過的遊戲；反過來說，有經驗的人反而容易被限制在既有的觀念中，難以跳脫巢臼，不過，實力堅強的人就另當別論了。

Falcom曾出版過或代理哪些較著名之遊戲



歷年作品贏得許多大獎

- 1984年發行「屠龍記」(Dragon Slayer)，結合動作及角色扮演、劃時代的RPG遊戲。
- 1985年發行「沙那度」(XANADU)，創動作角色扮演遊戲高潮，狂賣40萬套。
- 1987年發行「伊蘇國」(YS Eternal)，獲該年軟體大獎，被封為日本現代RPG始祖。
- 1987年發行「戰國傳奇」(SORCERIAN)，開創一個遊戲擁有12種獨立腳本的新類型遊戲
- 1989年發行「英雄傳說」(The Legend of Heroes)，奠定「英雄傳說」系列成功的基礎
- 1991年發行「戰鬥傳說」(Lord Monarch)，創91年新型態SLG遊戲。
- 1991年發行「美少女劍士」(Popful Mail)電腦遊戲版，為Falcom贏得新的一群Falcom迷
- 1991年發行「BRNDISH」，徹底改革電腦遊戲的使用界面
- 1993年發行「The Legend of XANADU」。
- 1996年發行「新英雄傳說Ⅳ～鮮紅的雨滴」(The Lengend of HeroesⅣ)，獲角川書店讀者最期待新作前五名。
- 1997年發行「Vantage Master」策略角色扮演遊戲，開創SRPG複合式遊戲新風格。
- 1998年發行「伊蘇國」Win95版，為"伊蘇十年"賦予全新生命。

Falcom營運方針及市場走向

由於遊戲是現在電腦軟體界注目的焦點，Falcom今後將會不斷發展新的遊戲，特別是Windows版PC GAME，至少會有十個製作小組同時運作。同時為了迎接多媒體時代的來臨，Falcom公司更將擴大視野，朝多媒體出版和網路等多元化發展。

Topics 專題企劃

協和國際多媒體

開創娛樂新視野！

如大家所知，協和國際多媒體（King's International Multimedia Co., Ltd.）的前身即是知名的「協和影視」，屬協和集團的一員。1995年，協和國際多媒體有感於大媒體浪潮來襲，媒體的發展似乎永無止境，互動式的電子媒體正開始重塑消費者的媒體使用經驗，因此正式宣佈跨入多媒體



協和國際多媒體事業部成員

的領域。由於協和本身在影片版權的代理上，已有豐富的經驗，此次從錄影帶的媒體再拓展到互動式的媒體，確實是延伸事業領域、掌握時代脈動的一大步。

對協和國際多媒體來說，所謂「多媒體」，並非狹義地僅指以電腦為播放平台的內容，而是涵蓋所有可能的媒體表現形式，不論是平面、電子，或是線性、互動等；提供各種形式的媒體來滿足消費者，就成了協和國際多媒體的企業使命。

歷經十餘年的穩健經營，協和國際多媒體一直以媒體為事業，目前卓然有成的經營項目包括：影片的代理與發行、唱片製作與發行；衛星與有線電視的傳播；出版文化事業、出租連鎖店，其他多媒體零售通路等。

影片代理專業

以原有的影片代理業務而言，所有的一流賣座名片，協和都擁有獨家的影帶代理權。相信沒有人會忘記「侏儸紀公園」席捲台灣的熱潮，因為這部影片同時席捲了全球的票房；在台灣影迷的引頸期盼之下，協和國際多媒體自1987年起，就已經取得了英國Video International公司的獨家授權，長期代理、發行環球與派拉蒙公司的錄影帶及影碟，迄今已十一年。

King's Multimedia 協和多媒體



軟體系列亦是另一條產品線

曾代理了數百部襲捲國際票房的影片，除了侏儸紀公園外，還有：龍捲風、不可能的任務、辛德勒的名單、阿甘正傳、魔鬼大帝、水世界、法櫃奇兵系列、獵殺紅色十月、第六感生死戀、回到未來系列、致命的吸引力、教父系列、捍衛戰士、外星人等。

Discovery Channel系列

世界新知，盡在Discovery Channel。除了在有線電視可以看到Discovery Channel外，現在，



知名Discovery 頻道的多媒體系列已由協和取得台灣獨家代理權

消費者也可以珍藏Discovery Channel的節目了。協和國際多媒體已經取得Discovery Channel影帶的獨家代理權，並於1998年第一季，陸續推出Discovery Channel的節目錄影帶，舉凡自然、歷史、科學、軍事、航空…等尖端資訊，都可以在這個知識博物館中找到最生動的影像。像是甫於四月間發行的「鐵達尼號沈沒記」，便詳細而嚴謹地記錄了世人所好奇的一段悲傷歷史。

為了迎合次世代閱聽人的需要，Discovery Channel更製作了多媒體光碟（Discovery Channel Multimedia），把新時代的數位閱讀經驗、透過電腦多媒體的科技，普及到每一個人的書桌前。協和國際多媒體已經取得了台灣與中國大陸地區獨家代理發行權，將在下半年陸續推出各種產品；不論是幼教、益智冒險、遊戲、百科，這些多媒體光碟的製作方式均相當活潑，達到寓教於樂的目標。例如：「偷天換日」、「地球悄悄」把大氣科學、環保的主題穿插在一場冒險遊戲中；「天擇」不僅是一部真正的電腦遊戲，同時也將生物演化、物競天擇的進化論揉合在遊戲之中。

除此之外，為了使消費者與Discovery Channel更貼近，協和國際多媒體更與家樂福合作，取得Discovery Channel的授權，將整個「Discovery Channel主題館」搬到台灣來，約在今年年中，就可以和消費者見面。





除遊戲光碟外，也代理國外優質的幼教光碟發行

協和國際多媒體
電話：
傳真：(02)2392-1416
電子郵件：support@kimc.com.tw

在電腦多媒體的產品上，協和國際多媒體目前有兩條產品線，分別是育樂光碟和電腦遊戲光碟。前者除了Discovery Channel的多媒體光碟外，還有像：NEC InterChannel的Kitty系列，適合學齡前到國小中年級的兒童；英國牛津大學出版的「牛津英文學院」、「牛津藝術學院」，品質自然不在話下，配合內附的教師手冊，更是適合作為教學教材；而Virgin的「強尼大冒險」，則結合了3D眼鏡，將育樂光碟推入另一個里程碑。

在電腦遊戲光碟方面，像是：甫獲英國排行榜第一名的「俠盜獵車手」，顛覆了傳統的英雄神話；網路上引起熱烈討論的「終結狂飆」，被喻為賽車中的「循神之鎚」；即將發行的Vantage Master，是知名日本遊戲軟體公司Falcom的十週年大作；「伊蘇國」則是玩家心中永遠難忘的最愛。



Falcom多年來的明星遊戲產品將由協和國際獨家代理

經營這些互動式的多媒體，不論是育樂光碟或是遊戲光碟，協和國際多媒體的理念是，提供最親切、容易的使用者界面，以及最詳盡的說明，並試圖讓消費者去發現：電腦多媒體不再是高科技的神秘風貌；相反地，應該與其他的媒體形式，友善而有趣地融入我們的生活之中，帶給我們歡笑，也帶來學習和成長。

除了影片、電腦多媒體外，協和也取得了美國最大的動感電影院ShowScan，以及加拿大3D立體大銀幕電影IMAX在台灣的獨家代理權，引進世界上最先進的高科技娛樂設備，包括：高科技虛擬實境環音效果、世界第一的3D立體影音設備。

多元化的媒體策略、生活化的媒體理念，協和國際多媒體確實在這些豐富、多樣變化的產品中，揮灑出了自己的絢麗色彩。

ELECTRONIC ENTERTAINMENT

ALLEN CHENG YU CHUANG
ALLEN YU.CHUANG

1998美國E3電子娛樂展全程報導
Electronic Entertainment Expo

對於美國的電腦玩家以及廠商們來說，一年一度的美國電子娛樂展可以說是年度大事。所有的電腦廠商都齊聚一堂，並且各自使出渾身解數地想要吸引大家的注意。時常參加E3展的老手都知道，除了白天正常的展覽活動之外，每一家遊戲公司在晚上也都會舉行各種多采多姿的活動，以吸引大家的注意。

E3展覽是一個商業性展覽，它並不開放給大眾參觀，必須是遊戲界的一份子才能進場，如遊戲設計師、遊戲零售店人員、遊戲雜誌記者等等的相關人員。許多喜歡遊戲的玩家因此無法進場參觀，引起了許多的不滿。對於此事，E3的主辦單位Interactive Digital Software Association的會長表示，E3是一個可以讓遊戲界互相展示產品、互相交流的活動，如果對大眾開放的話，會場將會相當混亂而無法達到上述的目的。

除此之外，E3本身也不准18歲以下的人進場，雖然有許多的小孩子都想要進場一窺E3的真面目，但是都無法進場；因此在今年的E3開始之前，許多未成年的玩家寫了許多電子郵件給E3的主辦單位，希望能夠開放給他們入場，不過主辦單位表示，他們將不會開放E3給未成年的玩家進場。筆者覺得，或許是因為小孩子們可以進場的話，會場本身一定會相當混亂；如果他們佔住廠商的遊戲展示機台，這樣其它遊戲界的專業人仕就無法有充份的時間來認識各廠家的新產品，也就失





大E3的主要目的了。

自從E3從洛杉磯（Los Angeles）搬到亞特蘭大（Atlanta）之後，許多的參展遊戲公司就開始怨聲載道。在美國，大部份的遊戲公司都位於西岸，不是在洛杉磯就是在舊金山，而亞特蘭大位於美國的東南方，因此當這些公司要參展時，所有道具都必須大老遠地搬到亞特蘭大來；這一些道具除了展示用的電腦設備、燈光設備，還有展示時所要搭架的大型攤位佈置等。雖然說美國的遊戲公司並不太在乎多出來的這一些運輸費用（筆者註：E3的廠商在搭製會場攤位所開支的費用相當驚人，運輸費只算是其中的一小部份。），但是，千里迢迢地從西岸到東岸來，總是相當的麻煩。

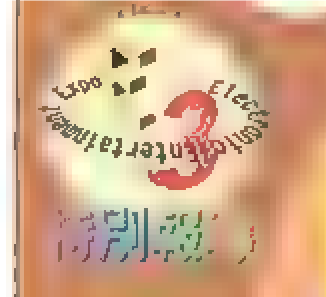


有趣的是，亞特蘭大本身並沒有任何一家遊戲公司，既使是位於東岸的遊戲公司，最近的也差不多要一千多公里遠；再說，亞特蘭大本身並不算是一個大型都市，因此它也無法容納全部前來看展的人。有鑑於以上種種考量，主辦單位決定從明年開始，E3展就會重新回到其誕生地洛杉磯。不過洛杉磯展覽會場（Los Angeles Convention Center）並沒有亞特蘭大的展覽會場大，主辦單位似乎有意要尋找另一個新的地點來作為E3展覽場地。

對於我們來說，E3展覽能夠重回洛杉磯是一件好消息。因為，就像筆者前面所說的，E3除了本身的展覽相當精采之外，每一大展覽之後各廠家所舉行的活動更是多采多姿；但自從E3搬到了亞特蘭大之後，舉辦展後活動的廠家變少了，原因是因為亞特蘭大本身並沒有足夠的場地可以讓廠家們舉辦大型的活動。如果說E3展搬回去洛杉磯的話，不但會有許多的地方讓廠家們可以舉辦大型活動，由於好萊塢就在附近，他們也可以邀請更多的明星來參加盛會，相當令人期待。

如同往年一樣，除了各廠商在展覽場本身展示的遊戲之外，筆者運用了一些關係，也看到了許多並未開放的外界參觀的遊戲內容。還有筆者本次也參加了許多遊戲廠商所舉辦的展後盛會，更與許多遊戲界的有名人仕進行訪談。由於E3展覽結束時也是本刊的截稿日，不過本刊編輯及筆者認為這一些E3的資訊必須在第一時間內報導給玩家們知道，因此筆者在十二個小時之內趕出了這一篇約二十頁的E3特別報導，內容包括了所有筆者在參加E3展期間的所見所聞，希望玩家們能夠喜歡。

筆者註：筆者從會場中弄到了許多拿都拿不到的好東西，打算要送給玩家們。如果有興趣的話，請將對於本篇報導的意見E-mail給編輯部：dragon@swm.com.tw或筆者：webmaster@softworld.com。筆者將從中選出二十名並寄出贈品。



E3展前一天：5月27日



◆飛越E3

雖然說E3展本身是28日才開始，但是在展覽開始的前一天，就有許多精采的節目；因此筆者於27日一大早就搭乘飛機從紐約來到了亞特蘭大。當筆者在旅館安頓好之後，還來不及休息，Dynamix所派出來的禮車就已經在旅館樓下，等著要搭載筆者到第一個活動會場了。

大家都知道，Dynamix最有名的產品就是"紅爵士"系列的飛行模擬遊戲；為了要讓筆者能夠瞭解Dynamix新推出的紅爵士二代（Red Byron II）有多麼逼真，他們特別舉辦了這個"飛越E3"的活動。所謂的"飛越E3"，就是搭乘二次世界大戰中所使用的雙人座飛機，在亞特蘭大的上空飛行，並且進行許多的特技飛行。當然，筆者也將有機會親自搭乘並駕駛這些飛機，可以說是一個相當刺激的活動。

Dynamix的禮車帶著筆者來到了第57中隊的基地。在場接待的是Dynamix公關部門主任Sandy Muller。由於每個人的膽量都不一樣，因此我們可選擇在空中時是否要進行特技飛行。筆者最喜愛搭乘雲霄飛車，因此難得有這種機會，筆者當然要選擇最刺激的項目。

在飛行之前，在場的工作人員花了好一段時間教導筆者如何使用降落傘，以免在緊急事故發生時，筆者才不致於摔成一團肉醬。筆者所選擇的是二次世界大戰時所使用的高級飛行訓練機T-6 Texen。據筆者的飛行教官表示，這是一架最難駕駛的飛機，如能夠熟悉的操作這一架飛機的話，那要飛其它飛機都不會有問題。



這一架飛機看起來很小，其實駕駛艙的座位相當寬敞，筆者坐在裡面相當舒適，比起坐民航機要舒服多了。唯一美中不足的，就是亞特蘭大的天氣相當熱，而由於引擎的關係，飛機本身也會發熱，因此坐在裡面簡直是熱得半死，幸好這種飛機的駕駛座艙是開放式的，不然的話真的會令人受不了。



在起飛之後，馬上就感覺到加速度所產生的重力影響，那並不是相當舒服的感覺。在起飛之前，飛行教官曾經教導筆者如果感受到加強的重力時，必須要從胸部以下以及小腹之上用力，否則血液會全部沖到頭上；由於筆者忘記了，因此一起飛的時候，筆者馬上感到了腦充血的感覺，相當地難過。

飛到了亞特蘭大的上空後，我們便開始進行特技飛行。首先我們做了一個左急轉，由於轉彎的幅度相當大，據教官表示，我們所承受的約有3個G的引力；也就是說，如果筆者在地面上的重量是85公斤的話，當時的重量就會增加為三倍，而變成25，





筆者飛到半空中所拍攝的相片，從飛機上面鳥瞰西特區大的景色

公斤。在進行了許多急轉彎之後，我們開始試著讓飛機倒著飛數秒鐘。其實，由於離心力的關係，倒著飛的時候，筆者也不會有往下掉的感覺，倒是筆者身上所掛著的照相機差一點掉出飛機外面。最後我們進行了360度大翻轉的特技，這也就是全程最刺激的特技，因為筆者當時所要承受約5個G的引力。雖然說那並不是很舒服的感覺，但是卻是相當好玩。

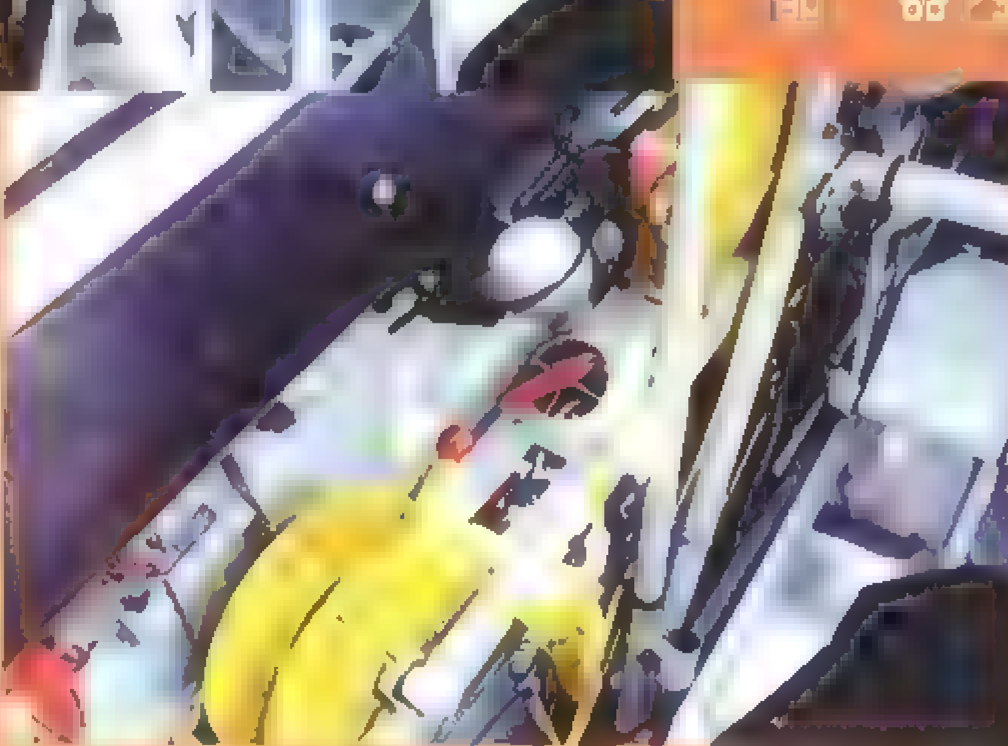
在空中的時候，飛行教官也讓筆者親自嘗試一下飛行的感覺。筆者認為真正的飛機與電腦遊戲最大的不同就是：飛機的操作桿相當靈敏，只要筆者輕輕移動一丁點，飛機本身就會進行大幅度的轉彎，而筆者玩電腦遊戲時，則要大幅度地移動搖桿方能夠讓飛機轉彎。還有，真正的飛機在轉彎的時候高度會下降，因此當筆者在駕駛的時候，一邊轉彎還得要一邊拉高飛機的飛行高度，如此一來才能夠保持著飛機的一定高度；反之，當飛機回轉時，高度會增加，因此，筆者又必須要將高度降低。

降落時又是個令人難忘的經驗。一般的民航機都會在空中對準跑道，然後直直地進行降落；而筆者的這一位飛行教官則使用了另外一種的降落方法，他在空中時並沒有對準跑道，而是以個急轉彎從右邊切入跑道。這是一個相當難的技術，因為轉彎之後他只有不到一秒鐘的時間對準跑道，因此相當驚險。

這一天由Dynamix所舉辦的「飛越E3」活動實在是相當有趣，在飛行之後，筆者留下了相當難忘的印象。在飛行之後，Dynamix就開始展示他們旗下遊戲「紅爵士二代」的新3D修正版本，筆者將會在下面介紹Sierra Studios時再詳細介紹。

在「飛越E3」之後，筆者一行便回到旅館中，進行一些準備工作，因為晚上還有許多有趣的活動等著筆者參加呢！





飛機的駕駛艙內部，許多的儀器都與遊戲中一樣，因此筆者都相當熟悉

SEGA 新主機展示記者會

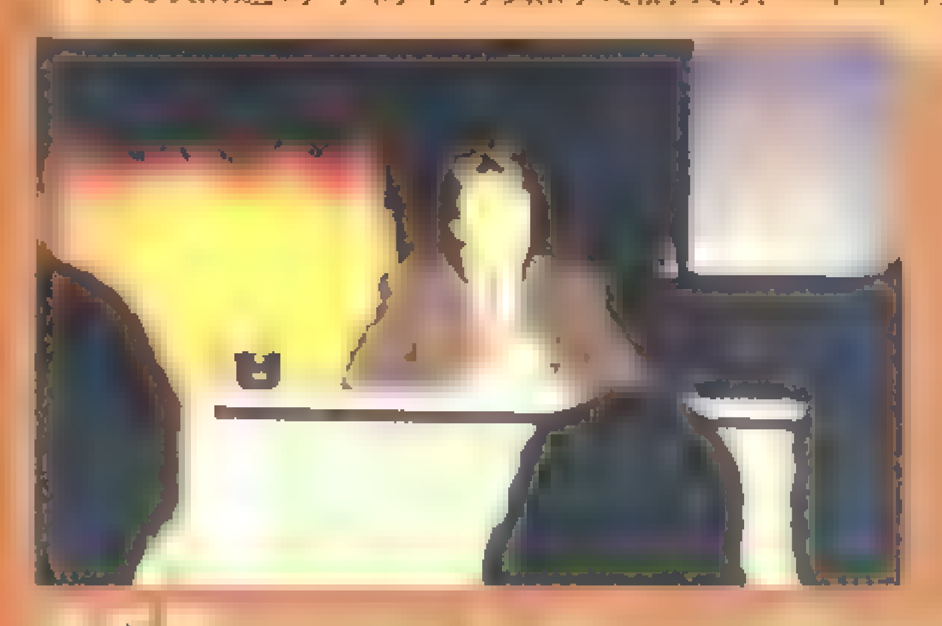
雖然說每一年的E3都會有許多的新遊戲或者是新主機推出，但是平常看展的玩家卻都無緣見到，原因就是許多公司都不將新產品放在展覽場上，而是另外舉行活動並且招待媒體界的人員前往參觀。像今年SEGA就舉辦了一個像這樣的活動。

傍晚五點多時，筆者一行來到了位於亞特蘭大市中心的Fox Theater，顧名思義，這個地方就是一個劇院。在到達的時候，會場已經擠得水洩不通，在門口有許多相關人員維持著秩序。為什麼這麼多人呢？原因是SEGA將會在這個活動中展示他們最新一代的家用電視遊樂器，因此，許多人都想要進場一窺究竟。

由於這項展覽必須要有SEGA所發出的請帖方能進場，還好筆者本身有受到邀請，其他許多沒有收到邀請函的人則無論如何都無法進場。還有，由於某種原因，會場裡面完全不准錄影及照相，因此在進入之前，SEGA會暫時幫來賓保管所有的錄影或是照像設備。既然好不容易能夠進場一窺SEGA的新主機，又怎能放過錄影的機會呢？因此筆者一行將錄影設備成功地挾帶進場。

在正式開始之前，SEGA舉行了一個酒會，在會場中有許多的小點心以及各種飲料可以享用，而會場的主要部份，SEGA使用了布簾完全圍住，並且有許多的員工緊緊守住，不許任何人跨越雷池一步，可以說是相當慎重；當布簾拉開的時候，所有記者都一擁而上，所有的座位立刻都坐滿了人。

這次SEGA請到了美國著名的搞笑鬧劇Saturday Night Live的主要主持人Kevin Neelan進行了約十分鐘的笑話表演，基本上，這一些笑話全部都是開任天堂以及SONY等公司的玩笑，在正式開始之前先挫挫其它公司的銳氣。當然，SEGA本身也很有風度地開了自己幾個玩笑，可說是相當有趣。

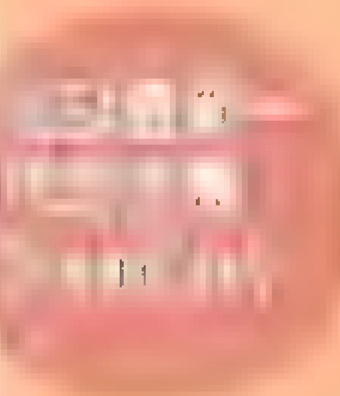


Neelan在SEGA的盛會開始之前，他……許多的笑話，將SEGA的對……ONY諷刺得相當不堪

接著，SEGA美國公司的老闆便上臺，開始演講有關SEGA最新的計畫。他不斷講解有關於SEGA目前的公司架構等等的資訊，但是筆者相信，在場的所有人員對這一些都並不感興趣，大家在場的目的只有一個，就是想要看看SEGA最新的主機。

過了幾分鐘之後，SEGA的老闆提到了他們即將推出的次世代主機。在網路上，老早就有人開始討論SEGA的新主機，同時也有許多傳言，有人說SEGA





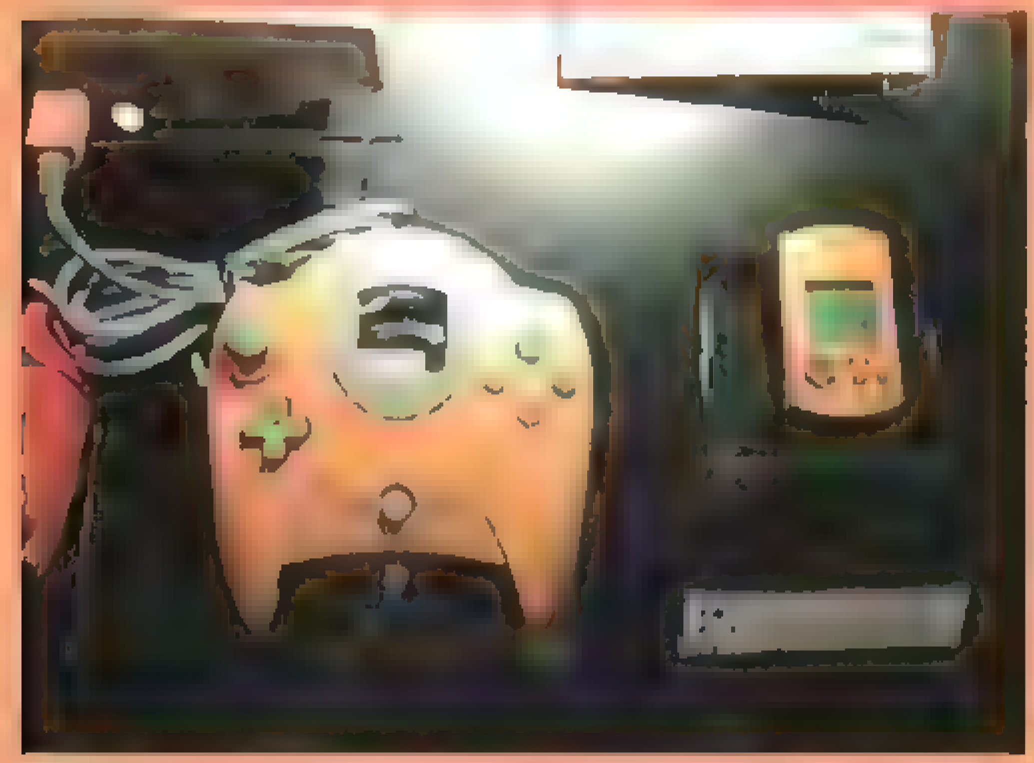
的新主機叫做Black Belt（黑帶主機），更有人叫它作Katana主機；更有許多許多的名字在網路上流動。到了今天，SEGA終於發表了他們次世代的主機正式的名稱：DreamCast。

DreamCast主機傳言使用的是DVD作為其遊戲的媒體，但是，SEGA本身仍為決定使用CD來作為遊戲的媒體。當然，電腦軟體的內容每一天都在增加，CD本身的容量似乎已然不敷使用；對於這一個問題，SEGA與日商Hitachi合作，共同研究了新的光碟機，以應用在DreamCast上面。據表示，這種新光碟科技可以裝約有1Gb的資料到每一片光碟上面，而且光碟機本身的讀取速度也會變得更快、更穩定。

在音樂的能力方面，SEGA與日商山葉（Yamaha）合作，發展了一組新的音樂晶片組。玩家們都知道，在電腦音樂方面執牛耳的有兩家公司，一家是Roland，另一家就是Yamaha了。基本上，Yamaha使用了他們旗下的音源器技術，將完整的音效波形資料都



儲存在這一個晶片組中，讓玩家可以聽到更高音質的遊戲音樂。以往的家用遊戲主機在音樂方面都是使用FM晶片組，也就是各種樂器的聲音是電腦模擬出來的；而這一組新的音樂晶片卻是使用真實樂器所錄製的聲音播放，因此聽起來與真的樂器沒什麼不同。再說，DreamCast 的音樂晶片支援64個不同的頻道（Channel），因此電腦遊戲設計人員將可以同時使用64種不同的樂器。



DreamCast主機本身的設計與Sega Saturn的外型差不多，不過在主機前端的地方則擁有四個操作器插頭。DreamCast在很多地方的設計都是前所未有的：首先，標準的操作器之樣子與Saturn的類比操作器（Analog Contoller）樣子差不多，但是在操作器的中間有一個LCD的螢幕；據表示，這一個螢幕有著相當多的功能，以後在DreamCast上面的遊戲都可以使用這一個螢幕來顯示遊戲的許多數值資料，這樣就不會占電視本身的畫面空間。另外許多種多人遊戲都可以使用這一個小螢幕顯示機密的資料，也就是說，當玩家們在玩一個遊戲的時候，可以看著操作器本身的螢幕進行下達指令的動作，然後等到全部的人都完成指令後，全盤的戰局才顯示在電視本身上面。這一個小設計可以讓遊戲設計師自由應用，當然，玩家們也可以看到更新型態的遊戲出現在DreamCast主機上面。

筆者認為，DreamCast最佳的設計就是其記憶卡了。DreamCast的記憶卡尺寸相當大，約是一個Game Boy的大小；除了儲存遊戲的資料之外，DreamCast的記憶卡還有另外一種功能，就是玩家可以將其當作掌上型電玩使用。基本上，在記憶卡上面也有一個LCD的螢幕還有一組操作桿，雖然說DreamCast的遊戲本身並不能在這上面玩，但是SEGA打算會推出許多專門為它所設計的遊戲，讓玩家可以在記憶卡上面玩。據表示，SEGA將會將許多遊戲以合卡的方式推出，玩家如果想要玩那一個遊戲，只要將遊戲下載到記憶卡中便可以帶著玩了。聽說，DreamCast記憶卡的掌上型電玩功能比起Game Boy要好得多了。



為什麼SEGA要將掌上型電玩的功能加到記憶卡中呢？很簡單，他們要打壓任天堂的Game Boy市場。SEGA採用的這一種策略，可以讓所有擁有DreamCast的玩家也有這一臺掌上型電玩，這樣一來，Game Boy的市場占有率一定會大大下降。

在SEGA老闆講完話之後，他們播放了一段錄影帶，內容是一些正在設計中的DreamCast軟體的畫面。當畫面出現時，全場鴉雀無聲，因為沒有一個人可以相信，呈現在我們面前的畫面是即時投影，而且是只用到機器的20%力量而已！首先SEGA展示了一套名為〝命運之塔〞的遊戲，筆者可以看到一個小島，島中間是一座高塔，然後圍繞著高塔的是一個市鎮；在這一個小鎮中的房子，每一間都是使用至少5000個多邊型所構成的。當攝影機不斷移動時，筆者可以看到每一幢房子都相當細膩，效果也相當驚人。



另一個遊戲則是由美國公司所設計的一個射擊遊戲。在畫面上所有的敵人尺寸都相當大，而且非常細膩。在以往的遊戲中，敵人的尺寸通常都不能夠設計得太大，因為機器所能處理的多邊型數量是固定的，因此太大的敵人會讓遊戲整體的速度減慢；而SEGA的新主機卻能夠順暢地顯示出大型敵人，令在場的每一位都相當吃驚。

SEGA表示，DreamCast的3D處理速度為每秒鐘300萬個多邊型，比起市面上所有的遊樂器來說，其速度簡直是快得嚇死人；SEGA也表示，目前已有許多公司已經開始幫DreamCast設計遊戲，如Interplay、Midway、MicroProse…等等公司。SEGA預計在DreamCast推出的時候，他們將會同時推出50個遊戲讓玩家們選購。

在盛會結束後，每一個人都還不能夠相信自己眼睛所看到的東西。所有的人互相討論DreamCast驚人的能力，不過，由於這是SEGA第一次對外發表他們新主機，因此在資料上並不是相當完全，筆者將會在以後消息更齊全的時候，為各位進行追擊報導。



SouthPeak Interactive的E3酒會

SouthPeak Interactive對於臺灣的玩家來說也許不太熟悉，因為它是一家新的公司，大約是在去年E3之前不久才成立的；但是自從去年開始，他們就打算在每一年E3的前一天都舉行酒會，今年也不例外，筆者仍舊清楚地記得去年在好萊塢星球餐廳所舉行的酒會。不曉得玩家記不記得MIB星際戰警這一套遊戲，SouthPeak就是設計該套遊戲的公司。



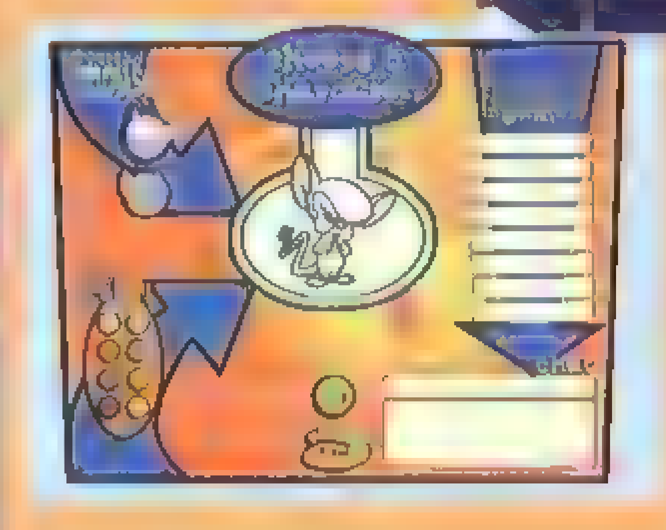
今年的SouthPeak Interactive的派對是在亞特蘭大的Underground舉行，地點是在一個廢棄的火車站。當筆者到場的時候，遇到了許多其他遊戲雜誌的同行人士，每一個在場的人心裡都有一個不解的問題：到底SouthPeak幕後是否有什麼集團在支持它呢？因為去年SouthPeak Interactive所推出的遊戲雖然說賣得不錯，但是卻不能夠說得上是賣得很好，但是從酒會本身看來，他們似乎砸下了不少錢。再說，SouthPeak Interactive在酒會舉行的時候，向在場所有的記者表示他們取得了華納（Warner Brothers）旗下的卡通人物使用權，將會在往後的一年中推出數套使用其卡通人物的遊戲。想要與華納簽約，SouthPeak一定有著不少的資金，因此這一家公司的背後，一定是有什麼財團在支援他們。



在SouthPeak的酒會中不止有樂團演奏，而且還有表演活

酒會本身相當好玩，除了有亞特蘭大最有名的搖滾樂團在場表演之外，還有各種酒精飲料可以享用。酒會進行到一半時，許多華納旗下的卡通人物一一出現在會場上（就是那種人穿在卡通裝裡面的啦！）；除了玩家們熟悉的Taz之外，還有Pinky & Brain。Brain是筆者最喜歡的卡通人物，牠是一隻相當聰明的老鼠，而且相當邪惡。牠的目標是要征服全世界，雖然每一次都差一點成功，但是他的夥伴Pinky是一個傻瓜，所以每一次都無意中破壞了Brain的計畫。

SouthPeak打算要使用3D技術推出一套使用Pinky & Brain的遊戲，玩家在這一套遊戲中可以自由的選擇兩隻老鼠中的其中一隻。當然，遊戲的目的就是要主宰全世界。

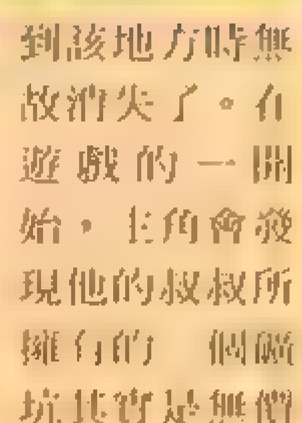


至於華納的其它卡通人物，SouthPeak決定要推出數套教育軟體，因此筆者就不報導了。

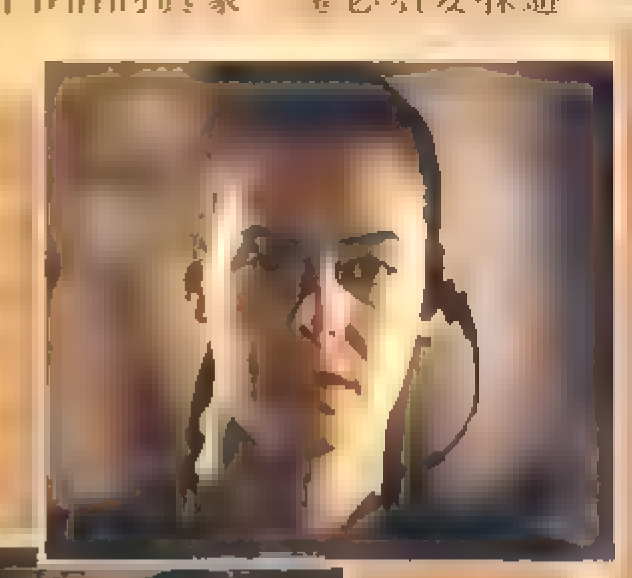


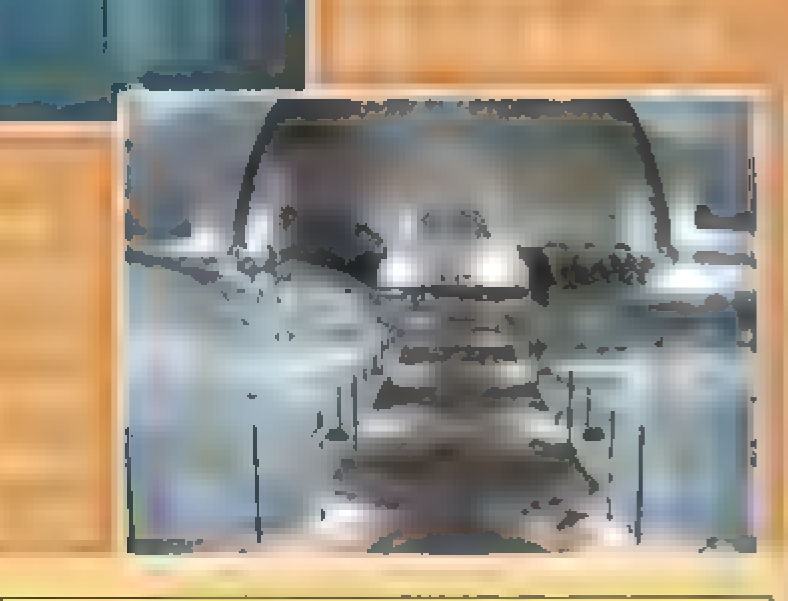
SouthPeak本身所設計的遊戲也在會場中展示。Dark Side of the Moon就是其中一套令筆者相當難忘的遊戲，基本上這是另一套SouthPeak使用其發明的Video Reality科技所設計的遊戲。對於不知道Video Reality的玩家，筆者在這邊再一次解釋一次。基本上，遊戲中的場景都是真實的佈景所拍攝的，因此SouthPeak的人員會搭好他們想要的場景，然後用一部特製的攝影機來拍攝整個場景。這一部特製攝影機有六個鏡頭，各自對著不同的角度拍攝，因此可以將整個360度的視野涵蓋住；接著這一些影像資料會輸入到電腦之中，然後加以處理。最後，遊戲的程式使用類似QuickTime VR以及向量放大、縮小的原理，讓遊戲中顯示出來的場景看起來像3D的環境一樣，效果相當不錯。

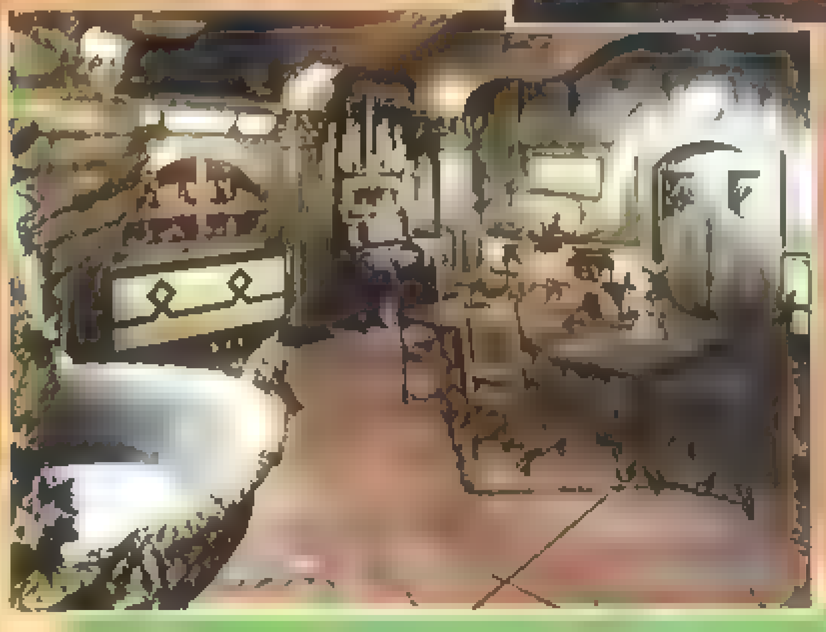
Dark Side of the Moon的背景是在地球遙遠處Copheus-6的九個月亮中的其中一個。在這一個月亮上面有一個採礦公司，名為Brave Hope Mining Corporation；許多由其它星球的人都紛紛的來到這一個地方，希望能夠參與採集這個月亮上特有的寶貴礦物以及水晶。但是，這些人通常都會無故消失，不知所蹤。



在遊戲中，玩家扮演的是Jake Wright。他的叔叔也是在來到該地方時無故消失了。在遊戲的一開始，主角會發現他的叔叔所擁有的一個礦坑其實是無價之寶；就在探究事情的真象時，Jake Wright捲入了一宗謀殺案，而成為了通緝犯。在這一個遊戲中，玩家不但要查出事情的真象，還必須要躲避警方的逮捕。









特別報導

E3展第一天：5月28日

◆Nova Logic

雖然說E3展第一天是早上10點才開始，但是筆者在9點的時候，就與Nova Logic有約要參觀他們的新產品。許多在E3的公司都不喜歡在展覽場上面展示，而是在會場中租一個小房間，只向記者們展示，而Nova Logic就是一個這樣的公司。當筆者進入小房間時，Nova Logic已經準備好要展示他們的新遊戲了。今年可以說是Nova Logic創新突破的一年，除了他們原本專精的飛行模擬遊戲之外，Nova Logic今年還打算推出第一人視角的射擊遊戲，相當令人期待。

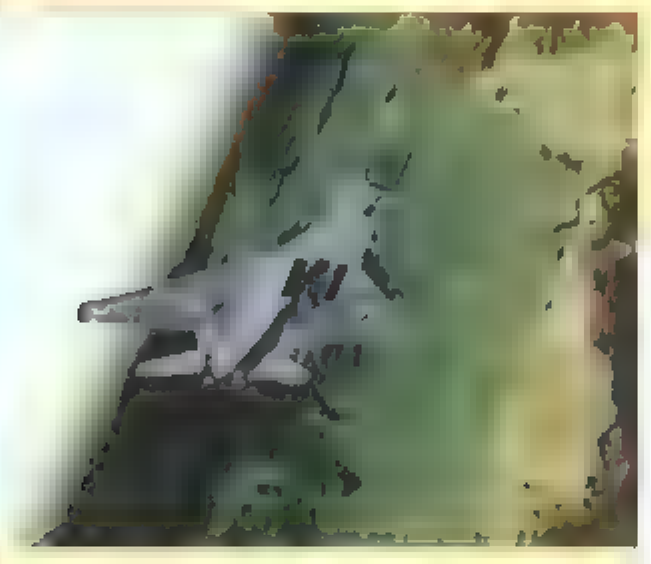


Nova Logic展示了F-16 Viper以及MiG-29 Fulcrum這套雙胞胎遊戲。為什麼叫作雙胞胎遊戲呢？Nova Logic在飛行器模擬方面一向都設計得相當真實、非常注重細節，原本這兩架戰機是打算在同一套遊戲裡面推出，但由於模擬度太真實了，因此容量以及成本增加，所以採用兩套遊戲的型式推出。

F-16 Viper是一架美國最優良的戰機，可以承受9倍重力以及音速兩倍的速度飛行。這一架戰機的專長是地面轟炸突襲，但是在空中的能力也是相當驚人；F-16戰機是由美國有名的Lockheed Martin科技公司所研發，在戰力上可以說是美國空軍目前最好的一型。這一套將由Nova Logic所推出的F-16 Viper遊戲，將會提供玩家超過10種不同的任務，讓玩家深刻瞭解飛行這一架戰機的感覺。據Nova Logic的人員表示，F-16 Viper所使用的3D引擎是一種結合多邊型以及量點(Volumn Pixel)的科技，他們稱之為Voxel Space 3科技。也因為如此，本遊戲支援3Dfx加速卡，而且據Nova Logic的程式設計師表示，在遊戲推出之後將會有一個選項，可以讓擁有兩片VooDoo 2加速卡的玩家享受到更好的效果。

在Nova Logic展示了F-16 Viper的3D引擎之後，筆者簡直不能相信其畫面的效果！Nova Logic使用了衛星所拍攝的真實地形照片，因此在地形上的感覺相當真實。當飛機飛近地面的時候，畫面捲動的速度不但相當平順，而且幾乎看不到任何的粗點顆粒。

Mig-29 Fulcrum



Mig-29 Fulcrum則是俄國科技的結晶。



它的速度超過音速兩倍，也是唯一能夠與F-16相對抗的空中武器。MiG-29的遊戲使用的引擎與F-16完全相同，除了駕駛的飛機不一樣之外，兩套遊戲可以說是同一個模子印出來的。與F-16一樣，玩家可以進行超過40個不同的任務，熟悉這一架戰機的性能。

上述的兩套遊戲在多人連線的功能上相當強大。玩家可以使用各種的連線方式進行練鬥之外，還可以連線進入novaworld.net進行多達100人同時對戰的遊戲。novaworld.net是Nova Logic最新推出的線上服務，與Blizzard的Battle.net、Westwood Studio的Westwood Chat一樣，以後由Nova Logic所推出的遊戲，都將擁有連線到Novaworld.net的功能，讓玩家們可免費進行多人線上遊戲。

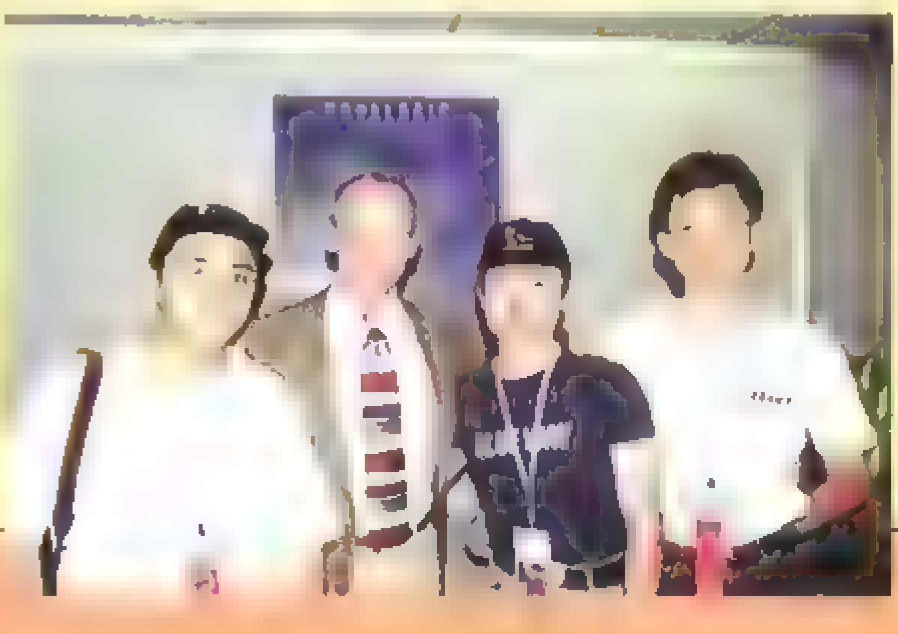
當玩家同時擁有上述的兩套遊戲時，程式會自動互相結合，成為一套大型的遊戲；如此一來，玩家便可以進行F-16 Viper以及MiG-29 Fulcrum的對戰，看看那一邊的性能比較好。當然，當玩家兩套遊戲都購買的時候，Nova Logic會將第二套遊戲折價賣給玩家，讓玩家不用花很多錢，就可以同時擁有兩套遊戲。

Delta Force



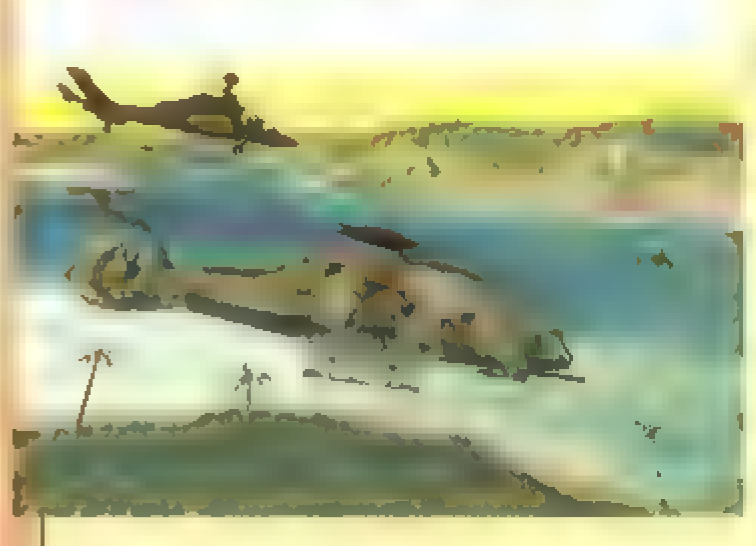
這次展覽，最不尋常的一套遊戲就是Delta Force了。以前Nova Logic都只清一色的推出戰鬥模擬遊戲，但是這一套Delta Force卻是第一人視角的射擊遊戲。所謂的Delta Force是美國陸軍的精英部隊。他們的任務包括潛入敵方的基地裡面進行爆破，或者是營救人質等等的艱難任務。遊戲的3D引擎使用的是Voxel Space 3的科技，並且使用了24位元的高色差模式，畫面看起來相當不錯。正由於遊戲的引擎使用的是Voxel科技，因此遊戲的引擎可以繪製的距離相當地遠。在遊戲中，玩家可以使用狙擊鏡，擊中一英哩之內的目標；同時也可以進行多人連線的遊戲，或是進入Novaworld.net對戰。這是一套相當令人期待的遊戲。

Delta Force幕後的設計人員還包括了前Delta Force隊長，由他提供的建議，讓遊戲能夠更加真實。筆者一行與他談了許久，對於遊戲的設計、直到真實度都進行了一番討論。據其表示，Nova Logic的Delta Force相當有真實性。所有的細節，包括子彈的彈道或者是武器的火力，都經過專業的調整，與真實的情況沒有什麼兩樣，相信玩家們會相當喜歡這一套遊戲。

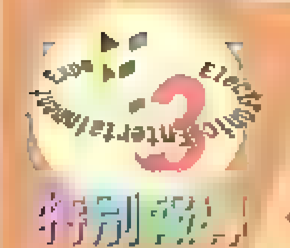


圖中這一位就是參與Delta Force設計的前Delta Force指揮官與筆者一行合照

超級卡曼契GOLD



超級卡曼契是一套爆满玩家都相當熟悉的遊戲。卡曼契三代推出之後，也賣得相當不錯。現在Nova Logic展示了一套增強版的卡曼契三代：卡曼契黃金版。在黃金版中增加了約有80多個的新任務，玩家不但能夠對隨行的組員下達新的命令，而且遊戲中包含了任務編輯器，可以讓玩家設計完整的任務。當然，黃金版也包括了可以讓玩家登入Novaworld.net的功能，也就是說，卡曼契黃金版增加了多人連線的功能，這是普通版本中所沒有的。



特別報導

◆DreamWorks Interactive

DreamWorks Interactive是一家由Microsoft及DreamWorks SKG（就是史提芬．史匹柏的那一家電影公司啦！）共同創立的遊戲公司。目前公司內有一百多個員工，旗下所設計的遊戲當然都是DreamWorks SKG所拍攝的電影所改編的。這一次DreamWorks Interactive打算推出數套由電影改編的遊戲，其中一套相當令玩家們期待的就是由『侏儸紀公園：失落的世界』所改編的遊戲：Trespasser

Trespasser

Trespasser是一套第一人視角的射擊遊戲。基本上，玩家是一位研究員，在某一次的事件後，意外地來到了失落的世界的那一個小島上。玩家主要的目的就是想辦法活著離開這一個小島，但是島上有著許多恐龍，隨時都等著要將主角大卸八塊，唯有運用智慧以及手上僅有的武器，方能夠活著離開。

Trespasser是第一套運用真實物理的3D引擎。所謂的真實物理引擎，就是所有在3D世界中的每一個物件都有一定的物理性質，也就是說，所有玩家可以拿起來的物件都，可以用來當成武器，因為當一樣物件被丟出去的時候，將會在另一件物件上面產生一定的作用。在這一個遊戲中，玩家可以運用智慧發明出各種不同的過關方法，因為所有遊戲中的物件都可以互相交互運用。



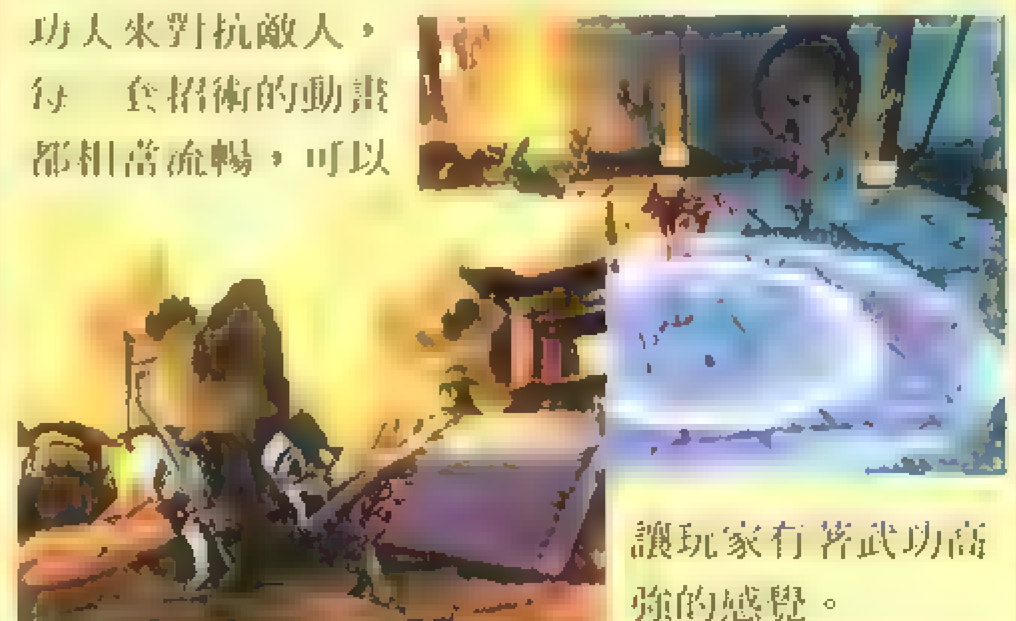
Trespasser的世界相當大，據表示，遊戲中的世界大小與電影中的一模一樣。玩家可以在15平方公里的地區裡面自由探險，而整個15平方公里的世界都是遊戲引擎即時繪製出來的，可說是相當驚人。當然，遊戲中的人工智慧也相當聰明（雖然說恐龍是很笨的動物）。每一個遊戲中的恐龍在進行攻擊時，都會有不同的原因，例如饑餓、恐懼、或者是好奇等等……當恐龍基於不同的因素攻擊時，所使用的方法也不一樣。所以遊戲裡面的恐龍的動作都相當真實。



在音效的效果上，DreamWorks Interactive請到了電影的原班人馬，以進行音效的設計以及音樂的設計，Trespasser使用了一種新的音效科技，可以讓玩家感受到立體音效的感覺。從整體看來，Trespasser這一套遊戲有著相當的水準。本遊戲預計將會於今年秋天推出。

T'AI-FU

T'AI-FU是另一套今年DreamWorks Interactive打算於秋天推出的遊戲。它是一個3D動作遊戲，玩家在遊戲中操作的是一位名為T'AI的功夫鬥士。遊戲的背景是設於中國的古代。為了要證明自己的能力，T'AI必須要一一打敗全國一流的武林人士，方能夠稱霸武林。整個遊戲分為約有20幾個關卡，玩家將可以使用T'AI的各種功夫來對抗敵人，每一套招術的動畫都相當流暢，可以讓玩家有著武功高強的感覺。



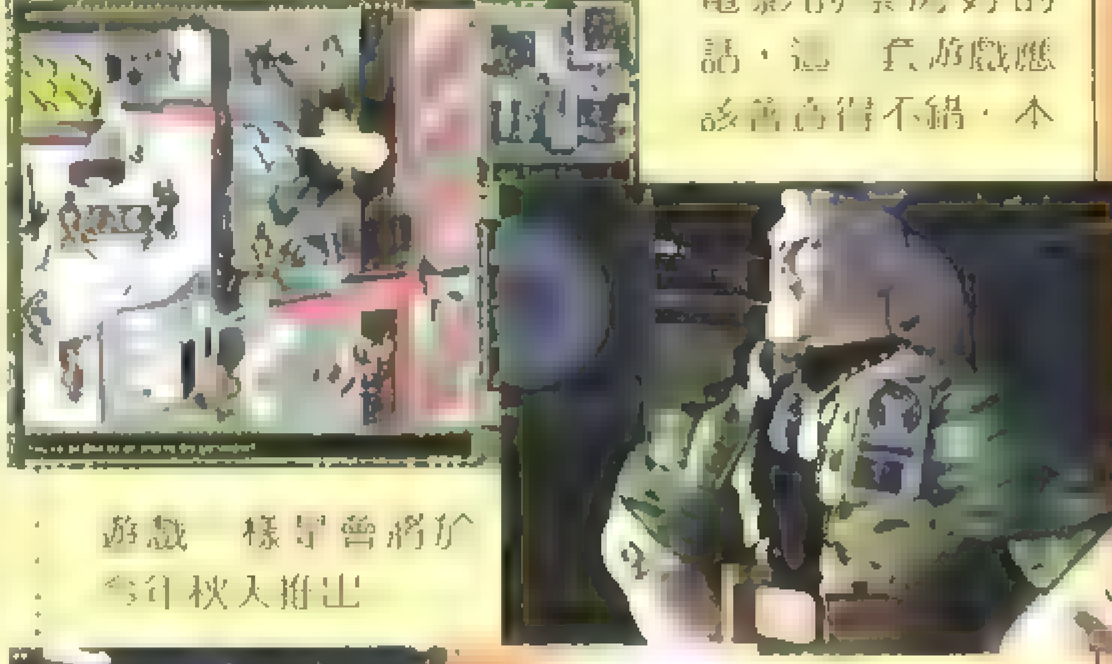
Small Soldiers



▲這就是展示Small Soldiers的地方，玩家們將可以在今年的暑假看到這一部電影

今夏另一個將由DreamWorks SKG所推出的電影，叫做Small Soldiers。基本上，這一套電影內容談到一家公司在冷戰時期幫政府設計了一組人工智慧的晶片，其智能與人類相當；沒想到冷戰突然結束了，因此這家公司將這些晶片裝在玩具士兵上面，打算當成玩具販賣。沒想到，這一些玩具開始造反，四處破壞。

電腦遊戲版本可以讓玩家操作任何一個在電影中出現的玩具士兵。這是一個第一人視角的遊戲，玩家除了可以進行精采的單人遊戲之外，也可以使用切割螢幕的方式進行兩人對戰的遊戲。由於目前電影還沒有推出，因此對於遊戲中的人物們，筆者也是不甚瞭解。但是筆者認為，如果電影的票房好的話，這一套遊戲應該會賣得不錯。本遊戲一樣會將於今年秋天推出。





◆FOX Interactive

雖然說Fox 今年在其攤位中展示了不少的遊戲，但是真正讓每一個玩家期待的卻只有一套，那就是由著名電視影集X檔案所改編的遊戲：X Files：Unrestricted Access。這是一套結合了電影科技的冒險遊戲。為了要幫這套遊戲造勢，Fox Interactive特別請到了X檔案的女主角娘娘，安德森（Gillian Anderson）前來舉行簽名會。當她到達的時候，現場一片混亂。筆者一向是X檔案的影迷，能夠親眼看到Agent Scully，當然不能夠錯過這個機會了。

簽名會的現場相當擁擠，Fox Interactive本身請來了數十位的保鏢維持著現場秩序。他們先讓媒體人員進入，讓所有的記者拍照，但是卻不能夠拿到簽名。因此筆者在照完相後又趕緊跑到簽名的隊伍去排隊。還好皇天不負苦心人，讓筆者也拿到了她的簽名。

中的異 形！

▼Gillian Andrerson的現場簽名

X Files：Unrestricted Access是Fox Interactive以及X檔案的影集製作人Chris Carter共同製作的。整套遊戲的設計，是為了讓玩家可以從一個全新的角度來認識影集中的兩位探員，但卻又能夠保持著影集中的那種懸疑的感覺。在遊戲中，玩家所扮演的是一位新的FBI幹員，在進行調查的時候，Mulder以及Scully兩位幹員都會隨時協助你的調查。在遊戲中，玩家將會有機會與大部份影集中的人物談話，例如Mulder、Scully、他們的上司Skinner以及協助Mulder的三人幫。

相信當筆者看到這一篇報導之時，本遊戲已經推出了。喜歡X檔案的玩家們一定不能錯過這一套遊戲。





◆Cendent Software



Cendent Software以前叫作CUC Software。我想，大家對於這一個名字應該都相當陌生吧！不過，只要筆者講出它旗下所擁有的公司，相信玩家們都會知道。著名的Sierra以及Blizzard Entertainment都是Cendent Software的一部份。

Sierra是一家歷史相當悠久的公司。在一個多月前，當Computer Game Developer Conference（電腦遊戲設計師座談會）舉行的時候，Sierra宣佈他們公司將會進行重大的改組過

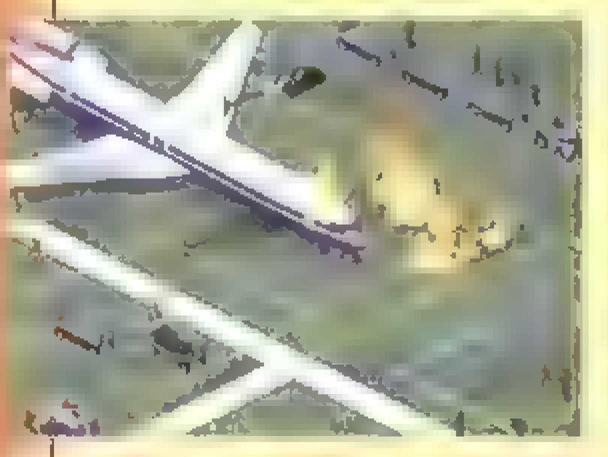


程。首先，Sierra將從原本的Sierra On-line這一個名字改成Sierra FX。他們位於西雅圖的總公司現在叫作Sierra Studios，而位於加州Oakhurst的設計小組，也就是Sierra的誕生地，現在叫作Yosemite Entertainment。另外，Sierra其它旗下的公司將會保有他們原有的名字，如Dynamix、Impression以及Papyrus。

由於許多由Sierra FX旗下公司所設計的遊戲，在筆者前幾期的專訪Sierra文章中已做過相當完整的描述，因此筆者在此將不再贅述，只做相當簡短的介紹。玩家們如果有興趣知道遊戲的詳細內容的話，請參閱168及169期的軟體世界雜誌。

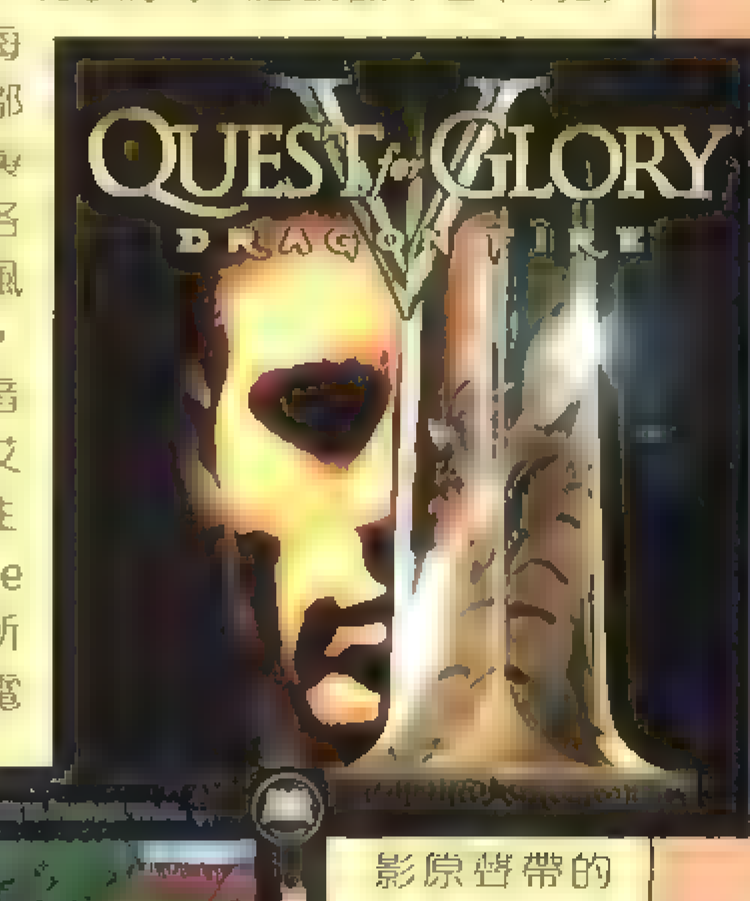
警察故事SWAT2

今年可以說是Sierra FX相當好的一年，因為筆者看了一下他們所將要推出的遊戲，幾乎每一套都是相當高水準的遊戲，筆者將在下面一一的為各位介紹。首先Yosemite Entertainment將會推出警察故事SWAT二代。一代使用的是互動式電影的手法，而且整個遊戲只有二個任務，相當地無趣；但在二代中，Yosemite將整個介面都全部更新，將視角變成了往下俯瞰的角度，並且將遊戲的操作方式改成類似像即時戰略遊戲那樣，讓整個遊戲玩起來比較有著策略的因素。



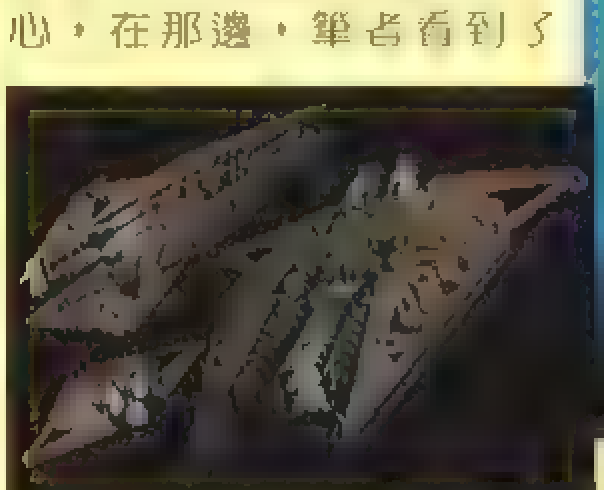
英雄傳說第五代

另外，Yosemite Entertainment也將會推出英雄傳說第五代。在這一代中，他們使用了最新的科技，讓遊戲的畫面看起來好像是3D，但是其實它只是2D而已。在本遊戲中，玩家將可以走動數十個不同的場景，而每一個場景都是精心繪製出來的，各有不同的風格。另外，遊戲中的音樂都是由艾美獎得主Chance Thomas所作，有著電影原聲帶的水準，相信玩家們會喜歡。





喜歡科幻的玩家們有福了！這一次，Yosemite Entertainment在E3展出了自著名的電視科幻影集Babylon 5（巴比倫5號星站）所改編的電腦遊戲。筆者行到了E3會場附近的CNN中心，在那邊，筆者看到了Babylon 5的多人連線對戰模組。每個玩家都有機會可以在太空中與其他的玩家一較長短，而最厲害的玩家將可以得到許多Babylon 5的周邊產品，可惜筆者並沒有時間，不然的話那一些獎品很可能會落入筆者的手中。



Babylon 5遊戲裡面所使用的3D模組是直接從電視影集特效小組那邊拿過來的，無論是星站本身，或者是各式的太空船，都與電視影集上看起來沒有什麼兩樣。不過電視影集上面的畫面較細緻，而且可以使用的多邊形也沒有限制，而電腦的3D處理速度有限，因此Yosemite Entertainment的設計小組在拿到這一些模組後，必須要將它們的多邊形數量大量減少。雖然如此，當筆者看到遊戲本身的顯示效果時，仍然看不出來與電視影集上有什麼不同。

另外在會場上面，Yosemite Entertainment也展出了他們的線上遊戲Realm。雖然說這一套遊戲很久以前就已經推出了，但是筆者這一次在E3會場看的時候，發現該遊戲有許多更新的地方。Realm與Origin的線上創世紀一樣，是一個網路上面的世界，在這裡面，玩家扮演的是一個世界中的小人物。玩家在Relam的世界中可以與其他的網友交談，也可以一起到地下城中探險。Realm與線上創世紀最不一樣的地方，就是在Realm的世界中，當玩家們進入一個地下城的時候，電腦會自動使用亂數產生一個全新的地下城。也就是說，當玩家每一次進入地下城的時候，它的結構都不一樣。這樣一來，玩家在每一次探險的時候都可以享受到不同的體驗，而且也不會有地下城中的寶藏被拿光的情況發生。

Realm的設計方式與線上創世紀有很大的不同，它不需要很快的網路連線速度，因此既使是在臺灣的玩家，筆者認爲也應該能夠以很平順的速度來進行遊戲。玩家們不妨試試。





Sierra FX位於西雅圖的Sierra Studios這一次在E3展上也展出了不少精采的產品。由冒險遊戲之母Roberta Williams所創造的國王密使系列，已經要推出第八代了。這一套叫作「永恆面具」（Mask of Eternity）的最新國王密使遊戲，將會把冒險遊戲帶到一個新的境界。Roberta Williams在設計八代的時候，決定將整個遊戲的介面從原本的2D卡通畫風完全變成一個3D的世界，也因爲如此，國王密使八代除了在故事方面相當豐富之外，在動作的成份上面也有顯著的增加。Roberta Williams表示，3D的介面可以讓我們在設計遊戲中許多的謎題時，有著更多的發展空間，當這一套遊戲推出時，玩家們將可以發現它與前幾代的遊戲相比較，無論是在風格上或是操作上都會有顯著的不同。





狩魔獵人（Gabriel Knight）系列也是Sierra Studios另一套享有盛名的遊戲。這一套遊戲的設計師Jane Jenson更因為本系列而得到了許多業界的榮耀以及獎項。基本上，狩魔獵人系列的故事都相當深入而且錯綜複雜，因此，這是一套專門設計給年紀較大的玩家的作品。在今年的E3展上，Sierra Studios展出了本系列最新的一套遊戲，名為Blood of the Sacred,Blood of the Damn。在本遊戲中，玩家依然的是扮演遊戲系列的主角Gabriel Knight，在這一個故事中，將會牽扯到耶穌的後代、大筆的寶藏、教廷的醜聞、以及吸血鬼的陰謀等等的故事。據設計師Jane Jenson表示，本套遊戲的故事主題相當的敏感且充滿爭議性，因為有許多部份都是由真實歷史改編而來的。如同二代的故事牽扯到了德國皇帝Ludwig二世一樣，故事仍將相當深奧，相信喜歡這類遊戲的玩家會喜歡。

狩魔獵人三代的展示也吸引了許多人的圍觀，圖中對著鏡頭笑的人就是幻想空間系列的製作人Al Lowe喔！（筆者註：喂！新的幻想空間遊戲又沒有來參展，你來幹什麼？）

狩魔獵人三代比起前幾代又有著顯著的改進。首先，設計小組放棄了使用真人拍攝的方式，將整個遊戲以3D的方式表現出來。由於設計師Jane Jenson相當著重遊戲的戲劇效果，因此狩魔獵人三代所使用的3D引擎，在人物臉部的表情繪製方面相當傑出。在這一個遊戲中，每一個人物的臉部表情都相當逼真，而背景方面也相當細膩。遊戲的故事主要是發生在一個小鎮中，在遊戲裡面，玩家將可以自由地在這個鎮裡面移動。設計小組在設計這一個小鎮上花了很多工夫，所以每個角落看起來都相當細膩。玩家們在玩這套遊戲時，將可以感受到歐洲小鎮的風味。

另一套筆者在訪問Sierra時沒有看到的產品，這一次在E3展的時候出現了。它的名稱叫作Home World。基本上，這是一套即時戰略遊戲，雖然說目前市場上已經有了許多的即時戰略遊戲，但是Home World卻是一套與眾不同的遊戲。目前在市面上所出現的即時戰略遊戲都是2D的，既使有一些遊戲的視角看起來是3D的，玩家也只能夠在平面作戰而已，但Home World則使用真實的3D介面，玩家所操作的軍隊單位都是3D物件。遊戲的戰鬥背景是在太空之中，基本的玩法則與其它即時戰鬥遊戲沒有什麼不同。在本遊戲中，玩家所擁有的戰場是立體的，敵人除了能夠從前後左右的方向攻擊外，在Home World中敵人也可能從上方或者是下方來襲，所以本遊戲的玩法相當特殊，比起其它的即時戰略遊戲看來，本遊戲似乎更加地複雜。

由於遊戲使用的引擎是3D模式，因此，在一些特別效果上面，比其它的遊戲要好得多了。當一個單位被摧毀的時候，玩家將可以看到相當華麗的爆炸畫面；爆炸之後所產生的碎片不會馬上消失，而會漂浮在戰場之中。一些武器所發出來的火花或是光束也隨時充斥在戰場之中，使得整個畫面看起來相當生動，讓筆者真正感到一場大戰正在進行的氣氛。

▲Sierra的工作人員正在向筆者展示Home World的遊戲內容



Cendent Software旗下的Blizzard Entertainment這一次在E3展上所展出的產品也相當耀眼。他們除了展出了星海爭霸（Star Craft）的資料片之外，筆者想最吸引人潮的，莫過於暗黑破壞神二代（Diablo 2）了吧！不過，這一次筆者相當意外地，Blizzard竟然沒有展出使用WarCraft人物所設計的冒險遊戲WarCraft Adventure，不知道該套遊戲已經是胎死腹中了，還是重頭開始設計了呢？



▲整個Cendent展位裡面最受到注意的十有八九是Blizzard的內容片了吧！

當今年初星海爭霸推出時，全球的玩家馬上都沉浸在其中。隨時進入遊戲時，都可看到數百個遊戲同時在進行。在很短的時間之內，幾乎所有的玩家都將遊戲本身提供的三組單人任務都玩完了。有鑑於此，Blizzard決定要推出星海爭霸的資料片，代號Blood Wars。

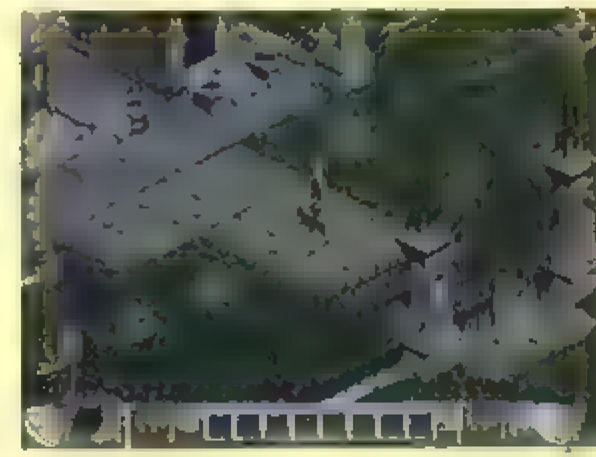
在Blood Wars資料片中，將會帶給玩家24個全新任務及許多新的單位。在會場中，Blizzard的人員展示了數個新的單位給筆者看，筆者覺得新增加的單位不但不會破壞遊戲原有的平衡，而且會讓對戰更加好玩。首先，人類軍團裡面將會加入醫護兵，可以用來醫療受傷的士兵們；異形的陣容裡面會加入一個新的單位，當其每一次攻擊的時候都會損傷敵人一半的血。當然，神民（Protoss）也會有著許多新的不同的單位。



除此之外，Blood Wars將會為原本的星海爭霸的遊戲中加入數個新的世界。在多人連線遊戲的地圖上，Blood Wars更是提供了100多個新地圖供玩家們交戰使用。基本上，Blood Wars是一套相當好的資料片，擁有星海爭霸遊戲的玩家千萬不可以錯過。

暗黑破壞神二代（Diablo 2）相信是全世界玩家都正在期待的遊戲吧！這一次在E3中，Blizzard展示出了近乎完成的版本。筆者認為，比起一代來說，二代無論是在遊戲、畫面、音效、或者是故事上面都有著相當的改進，但是卻又保存著暗黑破壞神吸引玩家們的特色。

在暗黑破壞神二代中，玩家將會回到遭到邪惡勢力蹂躪的黑暗世界。玩家在本遊戲中將可以從五個不同的角色之中選擇一個來進行遊戲。在二代中，遊戲的城鎮數目將會由原本的一個增加到四個，而且每一個城鎮的大小都會比一代的要大上許多，讓玩家除了在地下城中探險之外，還可以在城鎮中與人們談話，取得有用的資訊。



在人物的顯示上，二代的圖形比起一代又更加精細了。當玩家在主角的身上裝備配件的時候，畫面上的人物也會跟著改變；也就是說，玩家將可以在畫面上的人物看到所裝備的武器或者是配件。據Blizzard表示，在二代中，玩家們在遊戲中可以取得的武器將會是一代的數倍之多。在地下城之內有會有許多秘密的地帶隱藏著許多秘密的物品讓玩家去尋找，藉此增加遊戲的樂趣。

暗黑破壞神一代最引人詬病的地方，就是其光影效果。在一代中，主角身旁的一圈光線竟然不是圓的，而是一格一格的，那是因為一代的光影處理方式只不過是將點狀上的圖像亮度調高而已，相當地醜陋；在二代中，雖然遊戲的畫面與一代一樣還是使用2D向量的處理方式，但是針對光影效果這一點，Blizzard進行了相當的改進，改用動態光影的方式來處理二代的光線。

除了在主角周圍的光線更加柔和之外，當玩家在施展魔法的時候，所有的魔法特效也會發出光線並且映照在牆上。筆者認為，光影的效果在一個遊戲中相當重要，尤其在二代之中，Blizzard加入了相當多新的魔法效果；每一個二代中的魔法效果都相當驚人，加上漂亮的光影效果後，更是讓畫面顯得華麗了不少。

在二代中，五個不同的人物都有著相當不同的屬性，使用不同的人物在進行遊戲時，也將會讓玩家有不同的體驗。在遊戲中，玩家可以選用的五個人物分別為Amazon、Necromancer、Paladin、Barbarian、以及Sorceress。除了屬性各自不同外，他們所擁有的特別能力也不一樣，玩家們可選自己認為最強的人物來進行遊戲。



1998 E3 上



◆Electronic Art

如同往年一樣，今年Electronic Art也展示了許多相當精采的遊戲。首先，EA去年應併購的Maxis今年展出了玩家們期待的「模擬都市3000」。Maxis原本在設計模擬都市3000的時候，想要將遊戲設計成完全3D的介面，但是





在發表了不久後，卻又宣佈放棄3D介面，而使用像模擬都市2000那樣的2D介面。Maxis所持的理由是因為3D顯示並不適合這一類的遊戲，但是筆者認為這應該不是實情，事實上筆者認為，是因為Maxis本身並沒有足夠的3D技術，因此無法設計出好的3D引擎，只要看過他們以前推出的「模擬直升機」就知道了。

雖然遊戲將仍為使用2D的介面，但是無論在解像度或者是圖形的細膩度上，模擬都市3000都有著相當的進步。模擬都市3000是一套在Windows 95/98上面執行的軟體，因此它的最高解像度並沒有限制，玩家的電腦能夠顯示多大，遊戲就能夠顯示。再加上3000使用24 bit的高色彩模式，因此在建築物的圖形上更加細緻。

據Maxis在場的人員表示，模擬城市3000裡面將會有數百種不同的建築物。在遊戲的玩法上，比起前幾代要複雜許多；最重要的是，玩家將可以享受到多人連線的遊戲，這是前幾代所沒有的功能。筆者在會場上稍微玩了一下Sim City 3000，發現在操作上比起前幾代要方便許多，在介面上也比起前作要親和。

T.A.F.E. 2100AD

戲。其故事背景為二十二世紀的時



關卡上面所有的敵人都

EA旗下的Need For Speed系列在臺灣也相當有名。在這一次的E3會場上，EA展出了該系列最新的一套遊戲：Need for Speed III：Hot Pursuit。這一次，EA取得了更多的車型使用權、更快的3D繪圖速度、還加入許多更新的特色。其中最令筆者喜歡的，就是在Hot Pursuit中玩家可以扮演超速的駕駛，也可以扮演追逐的警察。

在追逐模式中，遊戲提供了8種不同的跑道，每一個跑道都有其不同的特色。在遊戲中的跑道都是以16 bit高色差的模式所繪製，因此每一個關卡都有白天以及晚上的效果。當然，天氣效果也是本遊戲的特色之一，尤其是下雨時的效果更是真實得不得了。

Hot Pursuit可以讓玩家使用分割螢幕進行兩人對戰，或者是經過連線來進行可以讓更多玩家參與的遊戲。據EA表示，在遊戲推出後，玩家將可以到網站上面下載新的車型，讓玩家隨時都可以有新的車子使用。Hot Pursuit的3D引擎在光線效果上的表現相當傑出，在夜晚模式時，玩家的車燈、遠光燈、以及警察的警示燈等效果看起來都相當不錯，頗有真實感；而3D引擎本身的效果也是驚人，支援3D加速卡以後的效果，看起來與大型電玩的效果已經沒有什麼兩樣了。Hot Pursuit將於今年秋天推出。



▲E3展示Need for Speed III的攤位







1998 E3 上



Moto Racer 2

Moto Racer是美國遊戲界公認1997年最好的競速遊戲。在會場上，EA展出了本系列的最新作：Moto Racer 2，除了全新的跑道之外，更新的圖形、增強的3D引擎，以及更強的多人連線功能讓二代玩起來比一代更加地有趣。在二代中，玩家將可以在全新的30個跑道中進行賽車，跑道的地點則包括撒哈拉沙漠及亞馬遜熱帶雨林等地點。在遊戲中也會包含一個跑道編輯器，玩家可以輕易更改遊戲中原有的跑道，當然也可以創造全新的跑道。



圖形的增強包括了天候的效果，如下雨、下雪、以及沙漠風暴等效果，這些效果不止是好看而已，它們也會影響遊戲的進行，例如下雨的時候，玩家的機車將會更難控制。當然動態光源效果也在本遊戲之中，讓遊戲的圖形看起來更加真實。遊戲中將會有兩種模式：電玩模式以及模擬模式，在電玩模式中，所有遊戲中的機車將會相當容易駕駛，讓玩家們可以感受到純速度的快感，模擬模式中所有的機車則是與現實世界中一樣，如果玩家在轉彎的時候開得太快，就會滑出跑道之外。本遊戲將於今年秋天推出。



▲[illegible]

Ultima IX

Origin是一家頗讓人景仰的公司，它所推出的遊戲一向受到極大的歡迎，創世紀九代的畫面是筆者看過最華麗的一套遊戲。Origin決定採用像古墓奇兵那樣的遊戲視角來設計九代。當Origin的人員展示創世紀九代裡面每一個不同的城鎮時，筆者都會被其華麗漂亮的外觀深深地吸引；在聖者使用魔法的時候，其效果更是前所未見。



不過，筆者認為Origin並沒有從創世紀八代的失敗中學到教訓。創世紀是一套RPG遊戲，這一系列的擁護者都是相當喜歡角色扮演遊戲的玩家們，而這些玩家喜歡的是遊戲精采的故事以及內容，對於畫面的華麗程度他們倒是不太在乎。當然，這一類玩家更不喜歡將動作遊戲的內容加入遊戲之中。自從八代推出之後，就受到了許多玩家的詬病，因為它的動作成份實在是太多了。原本筆者認為Origin會在九代中除去動作的成份，恢復其RPG的內容；不過沒想到，Origin竟然乾脆將九代設計成像古墓奇兵那樣，幾乎變成了一個動作遊戲。本遊戲還未推出，網路上就已經罵得半死了；希望Origin能夠在遊戲推出之前做大幅度的改進，否則創世紀系列就將終於此了。



▲創世紀九代的製作人[illegible]（[illegible]製作人）正在展示一些九代的畫面。

Prax War

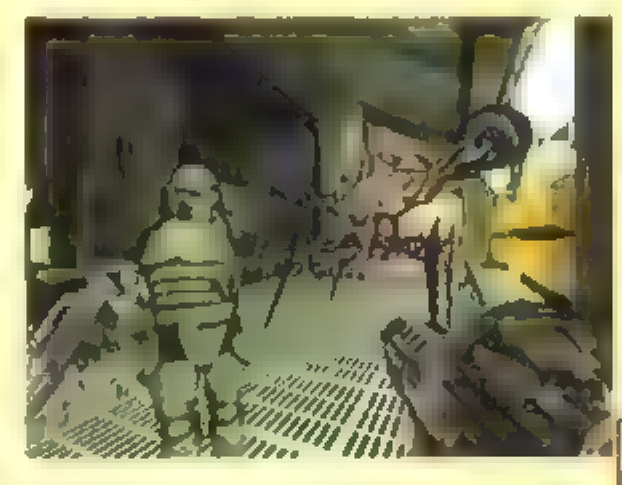
玩家們還記得毀滅公爵這一套遊戲吧！在遊戲推出後，設計這一套遊戲的設計小組便離開了原來的公司。在沉寂了一年多之後，終於在這次的E3上面嶄露頭角。在EA的公關部人員帶領之下，筆者來到了一個小房間，在這裡面筆者見到了毀滅公爵的製作人，而他們所設計的遊戲Prax War也在這裡面展示。







Prax War是個第一人視角的射擊遊戲，不過無論在科技或者是效果上面，都超越了許多在展覽場上面展出的遊戲。遊戲的故事發生在公元2032年，全世界的能源都受到了一家叫作Prax Industries的公司所控制。也因如此，Prax Industries挾此向全世界威脅，為所欲為。玩家身為一個世界組織的特別任務小組隊員，必須要在遊戲中深入Prax Industries的總部，進行一系列的任務，並在最後能夠擒拿到該公司邪惡的頭目。



為了能夠顯示出更好的效果，Prax War的設計小組決定讓遊戲只支援擁有3D加速卡的電腦；也就是說，如果玩家沒有3D加速卡的話，將無法執行本遊戲。這種作法可以讓設計小組不用擔心沒有3D加速卡的機器，進而可以讓遊戲顯示更多的多邊形，因而讓遊戲在畫質、速度還有人物的動作流暢度上，都能夠有很大的進步。

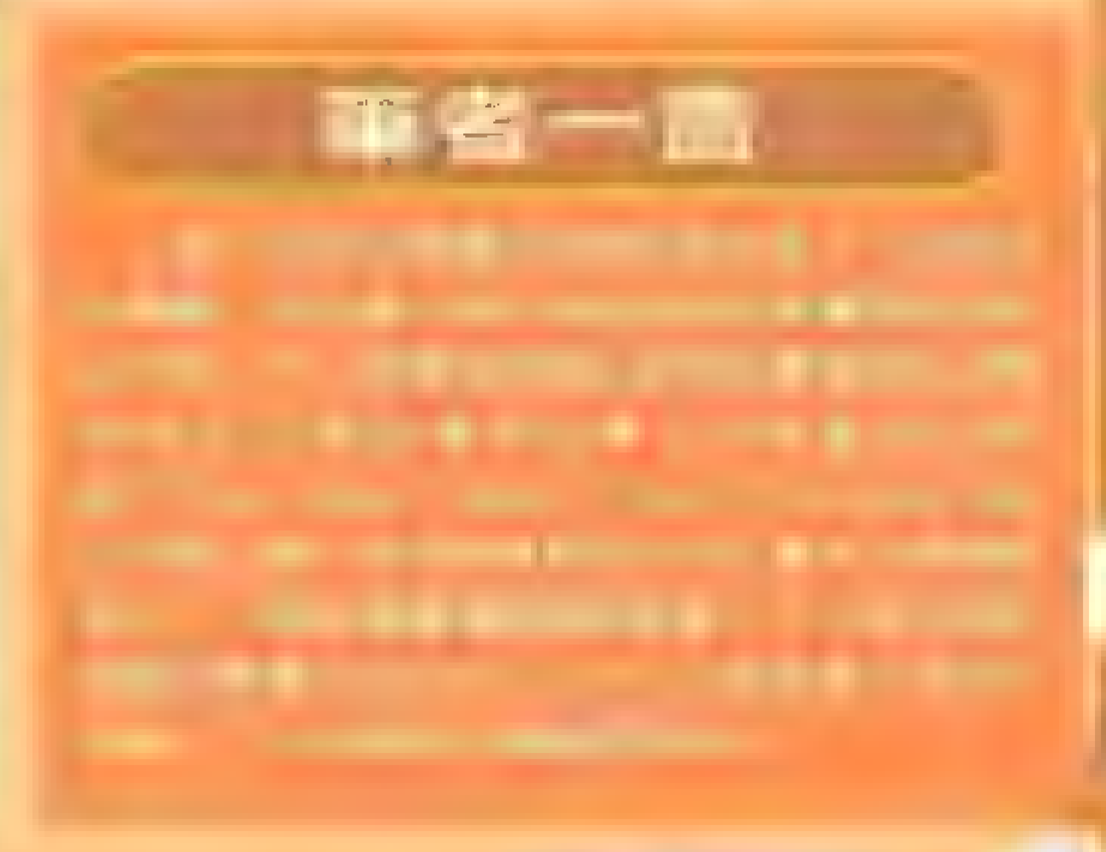


Prax War使用的光源效果比起一般的動態光影又要更高一層，他們使用的是所謂的輻射光影效果以及人物光影效果。輻射光影效果相當複雜，但是筆者先簡短地解釋一下：基本上普通的動態光影效果是假設光線在打到一個表面的時候，會依入射角及反射角的方式，直線地反射回去，輻射光影則是依照光線真正的特性所設計。玩家們也許不知道，當光線接觸到一點的時候，並不會直線反射，而是像放射一樣向四面八方射出，因此，使用輻射光影效果讓Prax War的關卡看起來光線充足，而且更加地真實。

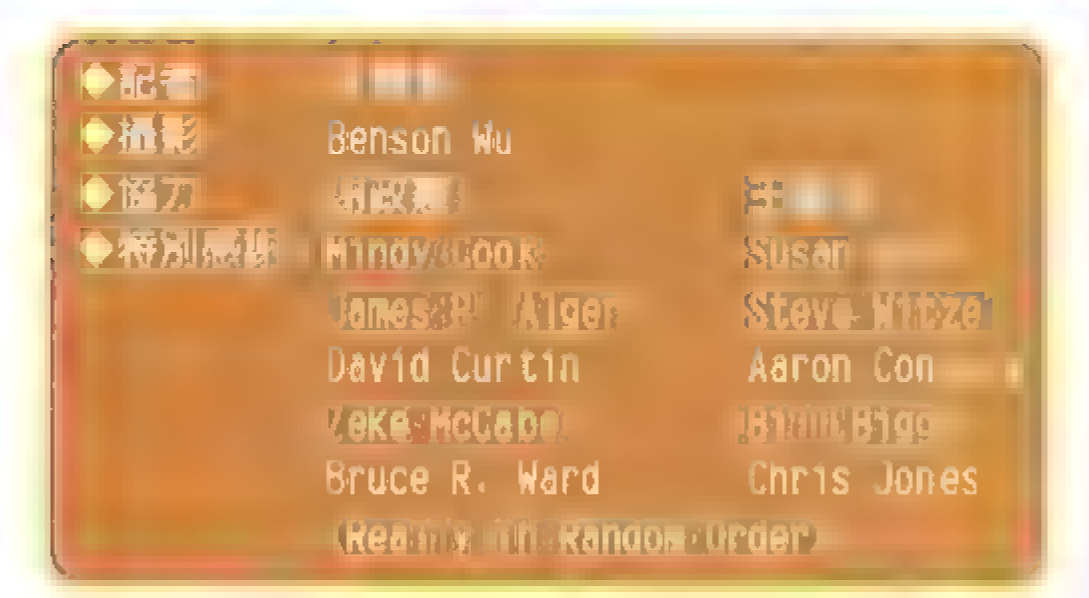
Prax War在遊戲方面與其它同類型遊戲不一樣的地方，就是如果玩家只是在遊戲中一昧地到處殺人，那鐵定是過不了關的；Prax War強調的是玩家與遊戲環境的互動。在遊戲中有許多不同的謎題，而玩家得要使用遊戲中現有的各種道具，才能夠通過關卡；例如筆者在試玩的時候，遇到一個唯一的出口在天花板上的小房間，而離開這一個小房間的方法就是將水管打破，讓房間中充滿著水，主角就會浮到天花板上。像這樣的情況到處充斥在遊戲之中，玩家唯有仔細的觀察四周，才能找到解決問題的方法。



Prax War的主程式是使用Java語言所設計的，因此在遊戲推出後，懂得寫程式的玩家可以在遊戲中加入各種他們想要的特點，新的武器、新的關卡、或者是新的遊戲玩法；也就是說，如果玩家玩完了單人模式後，不但可以享受遊戲的多人連線遊戲，還可以在網路上尋找許多由他人所設計的遊戲配件，增加遊戲趣度。本遊戲目前尚在設計之中，因此推出日期未定。









◆記者 [illegible]
◆攝影 Benson Wu
◆協力 [illegible] [illegible]
◆特別感謝 Mindy Cook　Susan [illegible]
James R. Alger　Steve Witzel
David Curtin　Aaron Con[illegible]
Zeke McCabe　Brian Biggs
Bruce R. Ward　Chris Jones
(Really in Random Order)

驚險的一趟旅程

在訪問完了Sierra之後，筆者一行接著開著從洛杉磯所租的車，一路往東南方向開，前往Access Software 所在的鹽湖城（Salt Lake City）。玩家們都知道，西雅圖是位於美國的最西北方，而鹽湖城的所在位置又屬於高原地帶，因此一路開過去都屬於高山地帶。剛好筆者前往訪問的時間正好是聖誕節的前夕，是最冷的時候，因此，沿路開過去都是冰天雪地，而且某一些路段都還下著暴風雪，可以說是伸手不見五指那麼密的風雪。

當車子開到山上時，整個路面都結了一層厚厚的冰，因此筆者的車子只要一轉彎，就會打滑或者是甩尾；更可怕的是，路的一邊是山壁、另一邊是斷崖，因此只要一個不小心，就完蛋了。就這樣，



▲這是摩門教的教堂，由於他們的教徒相當不喜歡外來的人，因此這張照片是筆者開車經過所照的。

筆者一行連續開了16個小時，終於來到了鹽湖城。

鹽湖城是一個相當漂亮的城市，雖然說它是一個城市，但是在這邊鮮少能夠看到很高的高樓大廈；由於鹽湖城算是一個高原中的一個盆地，因此四面環山，無論你身在那一個角落，都可以看到遠方蓋著白雪的高山，環環地將鹽湖城給包住，景色相當地優美，讓筆者相當喜歡。另外鹽湖城也是美國摩門教的發源地，筆者在整個城市中看到了許多摩門教堂，算是該城市的另一項特色吧！

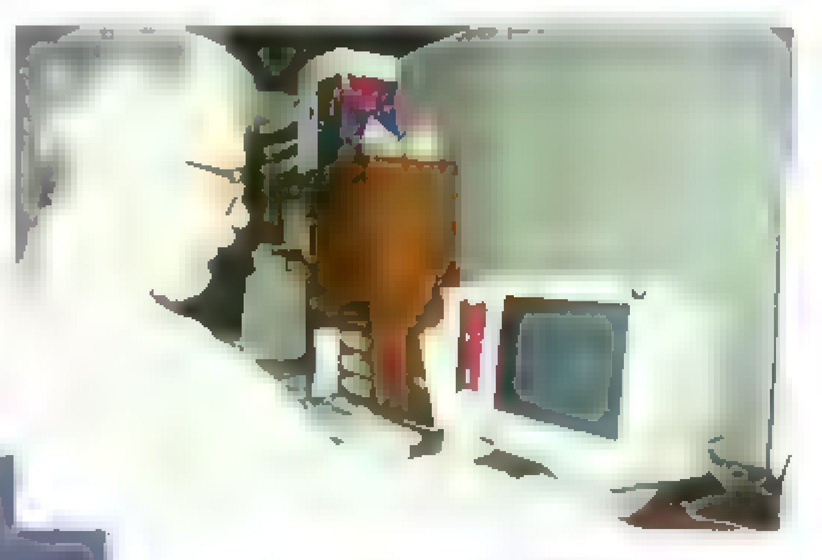


在一番的掙扎後，筆者一行總算是來到了Access Software的本部。一進門的地方，筆者馬上看到許多Access Software得過的獎項，其中還包括了數個美國軟體出版協會（Software Publisher's Association）的Codie獎。所謂的Codie獎，就是在美國一家軟體公司所能得到的最高榮譽，這一個獎所代表的，是在電腦軟體科技方面擁有極大的貢獻。當然Access Software得到這一些獎是當之無愧的，因為每一套由Access Software所推出的遊戲都使用了最新的科技，並且將電腦的能力推到極限，所以Access Software與許多的硬體廠商都有著相當好的關係。



▲這一些獎不但是Access Software 的榮耀，也是玩家們肯定他們軟體品質的最佳證明

這次訪問Access Software的對方代表是James Alger，他是Access的產品行銷經理。首先他帶著筆者一行人在Access內部參觀，而其中最令筆者感到印象深刻的，就是Access的音效處理室，那是筆者見過所有最



▲James Alger是這一次接待筆者一行的Access代表他正在向筆者一行展示Access Software即將推出的一些產品

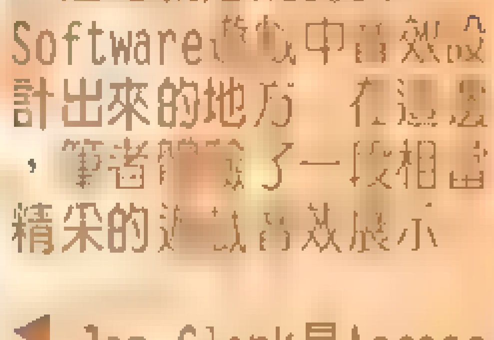
複雜的音效處理室。據表示，由於以後Access Software所將推出的遊戲都會支援AC-3杜比數位音效，因此才會需要這麼多的處理設備。筆者家中有一套AC-3的音效系統，不過主要是用來看電影的，沒想到竟然也可以使用AC-3的音效來玩遊戲，看來遊戲的音效在未來將會直逼電影音效了。



特別報導



▲James Alger中午時與筆者一行餐敘，不但一邊討論了整個Access目前的狀況，並且也聊了許多公事之外的個人興趣。目前他與筆者已然結識為好友，並且時常在許多電腦展中見面餐敘



▲這裡就是Access Software遊戲中音效設計出來的地方，在這裏，筆者體驗了一段相當精采的遊戲音效展示

◀ Jon Clark是Access Software的音效設計師。據表示，以後他們所推出的電腦遊戲都會支援AC-3杜比數位音效，因此他的工作就是將立體聲的音效植入遊戲之中

後來，筆者還看到了Access最新的Virtual World的引擎，這一套新的引擎的效果比起舊的那一套要好得多了。首先，引擎的速度增加了1.5倍，在顯示的速度上平順了許多；而且新的Virtual World的引擎可以使用高解像度的材質，所以在畫面的效果上更細緻，不容易看到粗點。當然，這一套引擎也支援最新的AGP影視卡，如果玩家配有AGP卡話，將可以使用更高解像度的材質來進行遊戲。

新的Virtual World的引擎操作方法也作了許多改變，它使用了一種新的滑鼠操作介面，這一種介面是前所未見的，玩家只要移動滑鼠，就可以輕鬆地控制畫面的移動。實際的感覺，筆者也說不上來，但是只要玩家們用過了，就會感到其方便之處。據設計人員表示，這一套Virtual World的引擎將會被使用在新的高爾夫球軟體裡面，應用於有關玩家瀏覽球場小屋的部份，以及最新的Tax Murphy

▲電腦公司們都有這樣的一個地方，就是有上百條網路電線的房間。這裡就是未來Access將提供線上遊戲的伺服器機房。

▼這裡就是Access Software拍攝所有Tax Murphy系列電影的地方，當然，所有的電影都是藍幕製作的





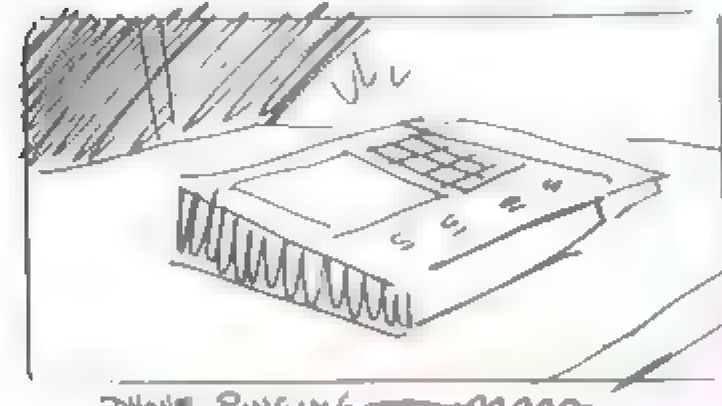
▲覺得面的外……拍攝該場電影時所使用的道具做得相當真實吧



▼每一套Access Software推出的遊戲都經過許多的測試，在確定與大部份的電腦硬體都相容才能夠推出。這裡就是進行測試的地方，測試人員會將各種介面卡裝在電腦上，然後執行遊戲，可以說是一件相當無聊的工作

▲無論是高爾夫球遊戲中的電影片段，或是Tax Murphy系列的影片剪接，都是在這裡進行的





▲在拍攝遊戲的電影之前，每一個鏡頭預先"分鏡"



▼Jim Feaor是Access Software的美工設計，這一個傢伙居然會講中文，因為他曾經在臺灣住過

▼John Ashby是負責設計產品包裝的人，許多Access設計的漂亮包裝都出自其手。



遊戲裡面。

筆者當然也參觀了Access的藍幕攝影棚。筆者訪問的時候，幸運地恰好遇到他們正在拍攝最新的Tax Murphy遊戲影片片段。雖然筆者不能夠在裡面久留，但是也看到了不少拍攝時的情況。所有的演員在拍攝藍幕時都相當辛苦，因為所有的背景都是在後期才會以電腦加上去的，所以所有演員都必須要幻想"背景"所在的位置。

在訪問了許多的Access Software的重要人員之後，筆者覺得學到了不少的東西。畢竟，Access Software算是遊戲界的前輩，因此筆者也看到了許多精采的東西。Access Software的員工們都相當熱情，因此筆者留下了相當好的印象；不過，離開時筆者心情相當不好，因為我們又得要開16個小時的車子趕回三藩市去搭飛機，想到就頭痛。



▲Access Software的客戶服務部門，隨時都會有數位客戶服務人員為玩家解答各種遊戲安裝或是執行上的問題。Access是目前唯一提供免付費客戶服務的公司，不然的話，玩家可是要付一筆長途電話費



◀Susan Dunn是Access的公關部主任，這次訪問能夠順利進行，全部都要感謝她穿針引線，將所有的人都留在辦公室中，讓筆者訪問

特別報導

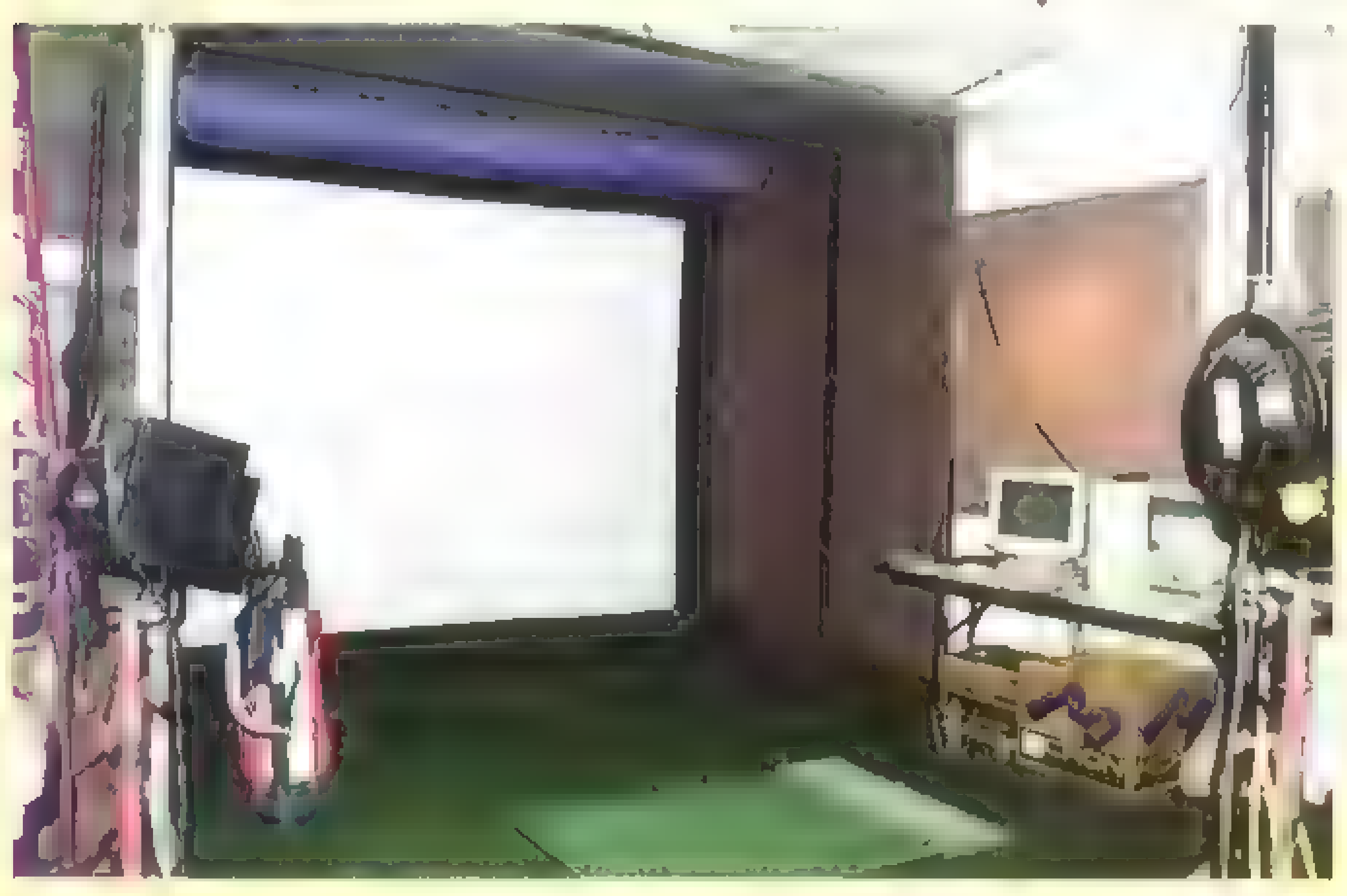
THE WORLD

專訪Steve Witzel，Access Software副總裁

筆者：請問，您在Access Software最主要的工作是什麼呢？

Steve：我負責的是Access Software旗下產品的行銷。基本上，當我們的產品推出時，都會配合經銷商或者是店面來進行各種的促銷活動。由於Access Software目前來說，還算是一家小型的電腦遊戲設計公司，因此我們在進行類似的促銷活動時，必須要相當小心，因為在經費上，我們沒有像大型遊戲出版商那樣有著充裕的資金，因此我們的產品促銷方式都屬於較奇特的方法，希望能夠花最少的錢，就能夠讓玩家們能夠對我們所設計的產品產生深刻的印象。

目前，我們正在加拿大極力促銷旗下的高爾夫球遊戲，我們在加拿大各地舉行了電腦高爾夫球比賽，並準備了七套由高爾夫球名人親筆簽名的全套高爾夫球桿及球袋，要送給各地第一名的玩家。令我們意想不到的是，比賽盛況空前，因此，那可以說是一個相當成功的促銷活動。我們所有的促銷活動都是像這一類型的。



▲當然，Access所推出的高爾夫球遊戲也支援像圖中的這一套設備，玩家對著螢幕揮桿，然後螢幕會感應球的力量，藉此決定球飛行的方向。但是擁有這一套設備的玩家，恐怕沒有幾個吧！

▲Steve Wit[illegible]時，指出了Access Software的經營方針[illegible]

事實上，我們發現最好的促銷方法並不是在店面舉行各種活動，吸引玩家的注意，而是想辦法取得許多媒體的報導。當玩家們在雜誌上看到我們設計的遊戲報導之後，通常比較會產生購買的意願。因此，我們最新的目標是直接向消費者下手，直接推銷我們的產品，這也就是為什麼我們與媒體一向保持著很好的關係。

筆者：在廣告方面，Access Software的宣傳方向為何呢？

Steve：我們幾乎是100%的只在電腦遊戲雜誌上面登廣告。我們曾經試過在高爾夫球雜誌上刊登廣告，但是發現實際效果並不如預期般的好；我們發現，閱讀高爾夫球雜誌的讀者在看到我們的廣告之後，通常的第一印象都不認為這是一套電腦遊戲軟體的產品。因此我們必須要在該雜誌上面長期刊登，才能取得讀者的注意。這樣一來，不但廣告的成本很貴，而且效果又不好，所以我們已放棄在高爾夫球雜誌上刊登廣告。

我們也曾經在電視上面播放廣告，但是電視廣告的效果更差。比較起來，電腦遊戲雜誌的讀者都是對電腦遊戲有興趣的人，在那上面刊登廣告，比較能夠密集宣傳我們的產品。另外，玩家們之間的互相宣傳也是一大利器；當一些玩家們玩過我們的產品之後，都會到處向別人介紹我們產品，這是一種最好

的廣告方式。因此我們一向都很積極地支援網路上面玩家們所建立有關我們產品的網頁。

當我們的產品在推出的前夕，我們會寄一張小卡片給曾經買過我們產品的玩家。這一張小卡片告訴玩家們我們即將推出的產品，並且給他們一十天的時間向我們訂購該產品。這樣的作法可以讓一些支持我們的玩家早些取得我們的產品，如此一來他們才會向其他的玩家宣傳該套產品。不過我們直銷的產品數量相當少，大約只有總銷量的10%%而已，因爲我們並不想和經銷商搶生意。所有的軟體經銷商一向都與我們合作得相當愉快，因此我們盡量都不與他們搶生意。



▲遊戲在初步設計完畢後，一些遊戲中的圖片都會被印出來，並且貼在公司顯眼之處。所有的員工都可以對於遊戲進行批評，並且加以改進

筆者：Access Software推出了許多的高爾夫球球場資料片，這一些資料片的銷售狀況如何呢？

Steve：球場資料片賣得相當好。事實上，我可以跟你保證，我們的球場資料片是整個電腦遊戲界資料片中賣得最好的，許多的玩家在買了遊戲之後，都會接著購買四到五套的球場資料片，當然也有少部份的玩家購買了所有的資料片。

筆者：Access Software與各高爾夫球場的關係如何呢？

Steve：在我們的公司裡，有一個專門人員來與各高爾夫球場保持著良好的關係。有一些高爾夫球場採用的是抽取佣金的方式，但是大部份的高爾夫球場對於金錢都不是那麼的計較。他們認爲，讓他們的球場在我們的遊戲中出現，對他們來說是一種免費的廣告，他們認爲玩家在電腦上面體驗過他們的球場之後，便會想到真正的球場去看看，所以在遊戲中，我們會提供球場的電話號碼，方便讓玩家們訂位。因此，我們與高爾夫球場的關係可以說是互相幫助的一種關係。

許多的玩家在玩過我們的球場之後，都覺得相當滿意。曾有一位玩家拿了手提電腦到高爾夫球場去與遊戲的球場比較，發現每一棵真正球場上面有的樹在遊戲中裡面都有；那是因爲我們花了許多的時間，確定我們能夠100%地將每一個球場重新在電腦裡面創造出來。因此當玩家們在玩我們的高爾夫球遊戲時，他們會感到好像真正的在球場裡面打球一樣。

筆者：Access Software所設計的遊戲一向有著相當高的硬體需求，Access Software不怕市場上面沒有足夠的人有那樣好的機器嗎？

Steve：Access Software在電腦界已經16年了。自從16年前開始，我們的宗旨就是將電腦的力量發揮到極限。我們的第一套高爾夫球遊戲Links Challenge是市場上面第一套只支援VGA的電腦遊戲。當時，我們所有的同行都認爲我們是瘋子，一套只支援VGA的高爾夫球遊戲？簡直是瘋了！但是，我們當時的作法卻轟動了整個遊戲市場，因此Access一直到今天才能在電腦高爾夫球界有著獨霸一方的局面



▲筆者體驗了一段數位音效電影的效果，相當令人感到震撼。

▲這麼多的按鈕，看了筆者都頭昏。這些就是處理音效的重要儀器，想要使用得好，恐怕要像章魚一樣有八隻手吧！

喜歡買遊戲的玩家，一定都是喜歡經常升級硬體的玩家，因此與其降低遊戲品質來降低系統需求，不如設計出高品質的遊戲，來迎合玩家級的消費者。讓我舉一個例子，當你買了一臺新的電腦，想要向好友們愛現一下，難道會拿出一套在386上面就可以執行的遊戲嗎？不會的！你當然會拿出一套專門為高速電腦所設計的遊戲，也就是Access的遊戲，才能展現出新買的電腦有多麼酷了。我們發現，由於Access Software的遊戲效果之好，許多玩家在買了新電腦時，都會順便買我們的遊戲。

不過，對於那一些無法經常升級的玩家，Access Software也有考慮到。我們總是會在經銷商的店面擺放一些比較舊版的軟體，不會因為推出新版的軟體，便將舊版的軟體全數處理掉。許多其它的遊戲公司在推出新版的遊戲之後，就會回收所有的舊版軟體，而我們不會這樣；我們至少會讓玩家可以隨時取得各種曾推出的軟體。

筆者：為什麼Access Software對於高爾夫球遊戲那麼執著呢？

Steve：做生意的一個要點就是集中精力，全力在一個地方發展。既然我們是第一個推出高爾夫球遊戲的公司，那便是我們最專門的地方；因此我們全力在這一方面發展，讓高爾夫球遊戲不斷地進步。玩家們可以看到，在市場上有許多的公司，他們在設計遊戲時三心二意，一下子設計這種類型，一下子又去設計別種類型的遊戲，到最後沒有一種遊戲能夠設計得夠好，最後不是面臨倒閉的命運，就是被其它的公司收購了。

所有在市場上成功的公司，必然有一項專精的地方；我們是高爾夫球遊戲，而id Software是第一人視角射擊遊戲，而Blizzard則是即時戰略遊戲…。Access Software當然也會嘗試設計別種類型的遊戲，但是高爾夫球遊戲還是我們主要的產品線，因此我們是不會放棄高爾夫球遊戲的。

筆者：使用互動式電影的遊戲在遊戲界相當不受歡迎，而Tax Murphy系列仍然不斷使用互動式電影，為什麼呢？

Steve：一個遊戲若是不受歡迎，並不是互動式電影的錯，市場也有許多使用互動式電影而相當受到歡迎的遊戲。我認為，遊戲的定義就是必須要有互動性；很多的互動電影遊戲都只是放一些電影給玩家看而已，如果玩家要看電影的話，到電影院去不但便宜，而且螢幕還很大！玩家們既然要玩遊戲，就是為了追求互動性。我認為Tax Murphy系列不但擁有相當高的互動性，而且使用了各種的新科技，就像最新的Tax Murphy Overseer就是用了DVD科技以及杜比數位5.1音效，所以Tax Murphy系列有著許多吸引人的地方，也會相當地受歡迎。



▲Access的軟體除了英文版之外，也有許多其它語言的版本。圖中這一些人正在翻譯Tax Murphy Overseer到法文以及德文。

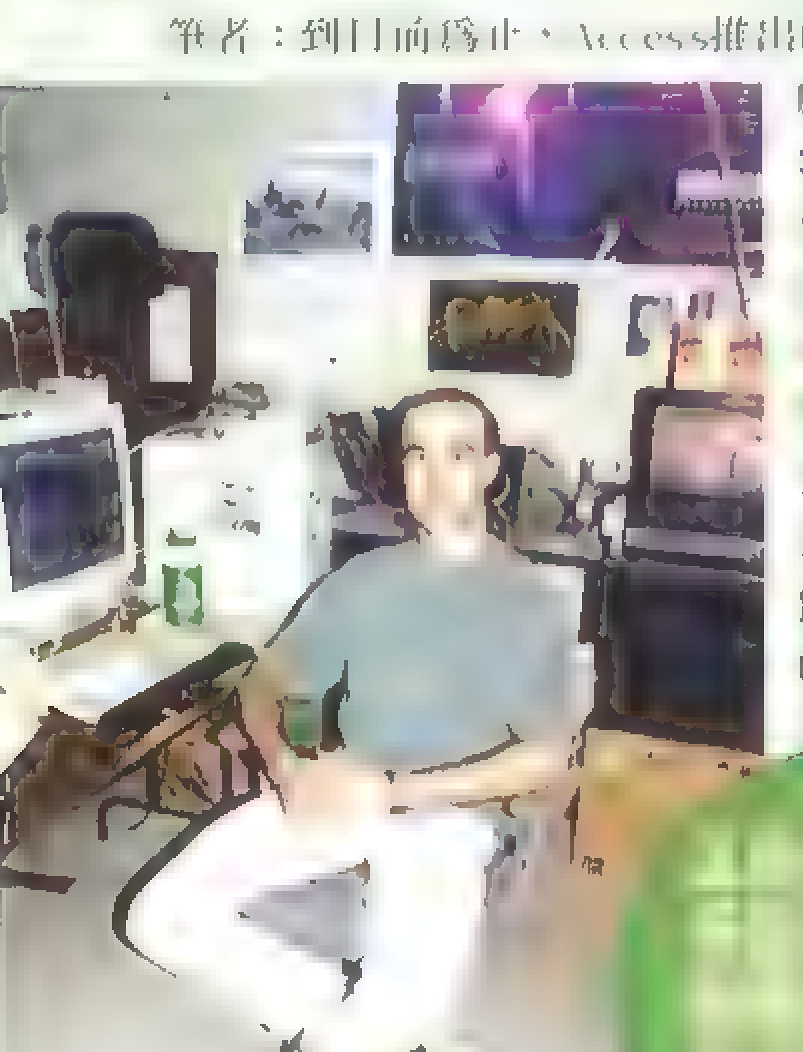
David Curtin, Access Software研發部經理

筆者：在Access Software裡面，新科技的研發的過程是如何的呢？

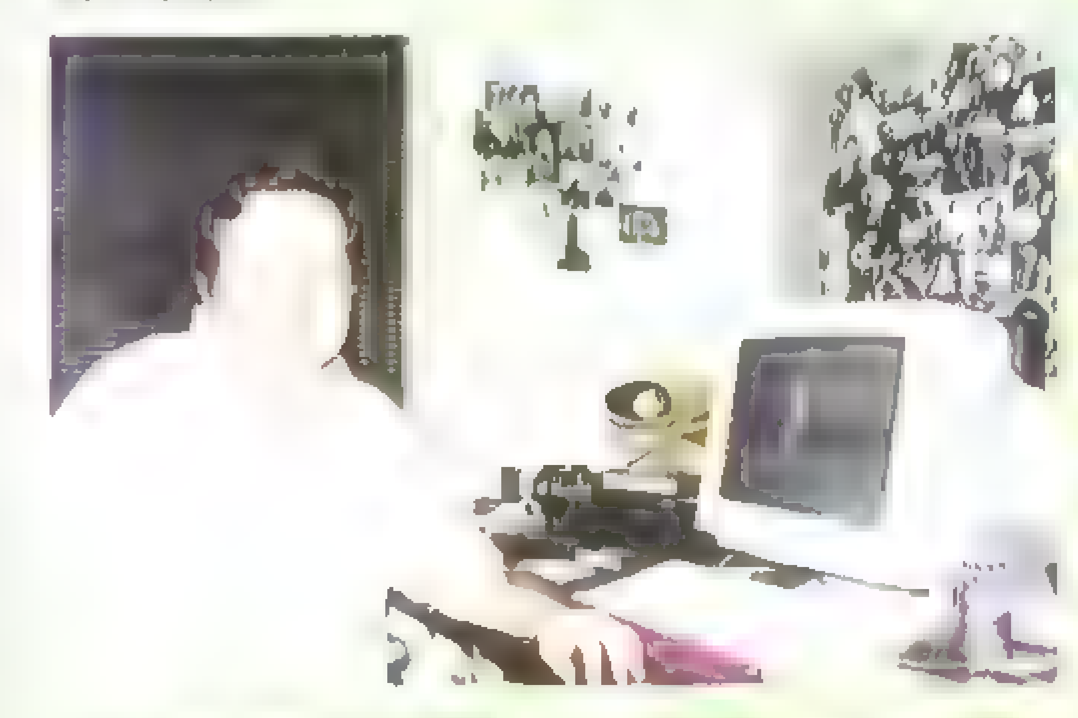
David：雖然說在Access Software裡面並沒有特定員工來專門進行研發工作，但是所有的程式設計師、美工人員等等，隨時都會提供許多的新主意；當有一個不錯的提議被提出來後，大家就會開始朝該方面去研究。我記得，多年前在設計Links 386的時候，當時的電腦系統速度相當慢，而我們想讓遊戲的畫面看起來相當華麗，可是電腦又沒有辦法很快地運算3D背景，因此我們的美工及程式設計師通力合作，最後想出了使用2D物件、3D地形的方法來設計出漂亮而又快速的遊戲。

不過，就算是今天電腦的速度加快了許多，但是我們仍然在進行各種的改進，因為電腦的玩家要求越來越高，因此畫面的效果得要越來越好。最新的高球版本不但在解像度上增加數倍之多，而且在畫面的色彩上也從原本的256色增強到了今天的1677萬色。當然，在球的物理運動上，我們也使用了最新的計算方法，讓球本身的運動曲線也能夠更趨真實。

筆者：到目前為止，Access推出的高爾夫球遊戲都是靜態的3D畫面；請問你們是否在未來打算推出擁有動態畫面，看起來像高爾夫球電視轉播那樣，鏡頭會跟著球移動呢？



David：你所說的就是未來的設計趨勢。不可避免的，未來的高爾夫球遊戲一定是朝那一個方向來設計，許多玩家也要求我們設計出這樣的遊戲。不過到目前為止，電腦的速度仍然不足以讓我們在畫面上顯示出想要顯示的畫質，而又能夠進行3D即時繪圖；但由於3D加速技術越來越好，因此在未來的五年內，我們應該可以設計出一套像那樣的3D高爾夫球遊戲。



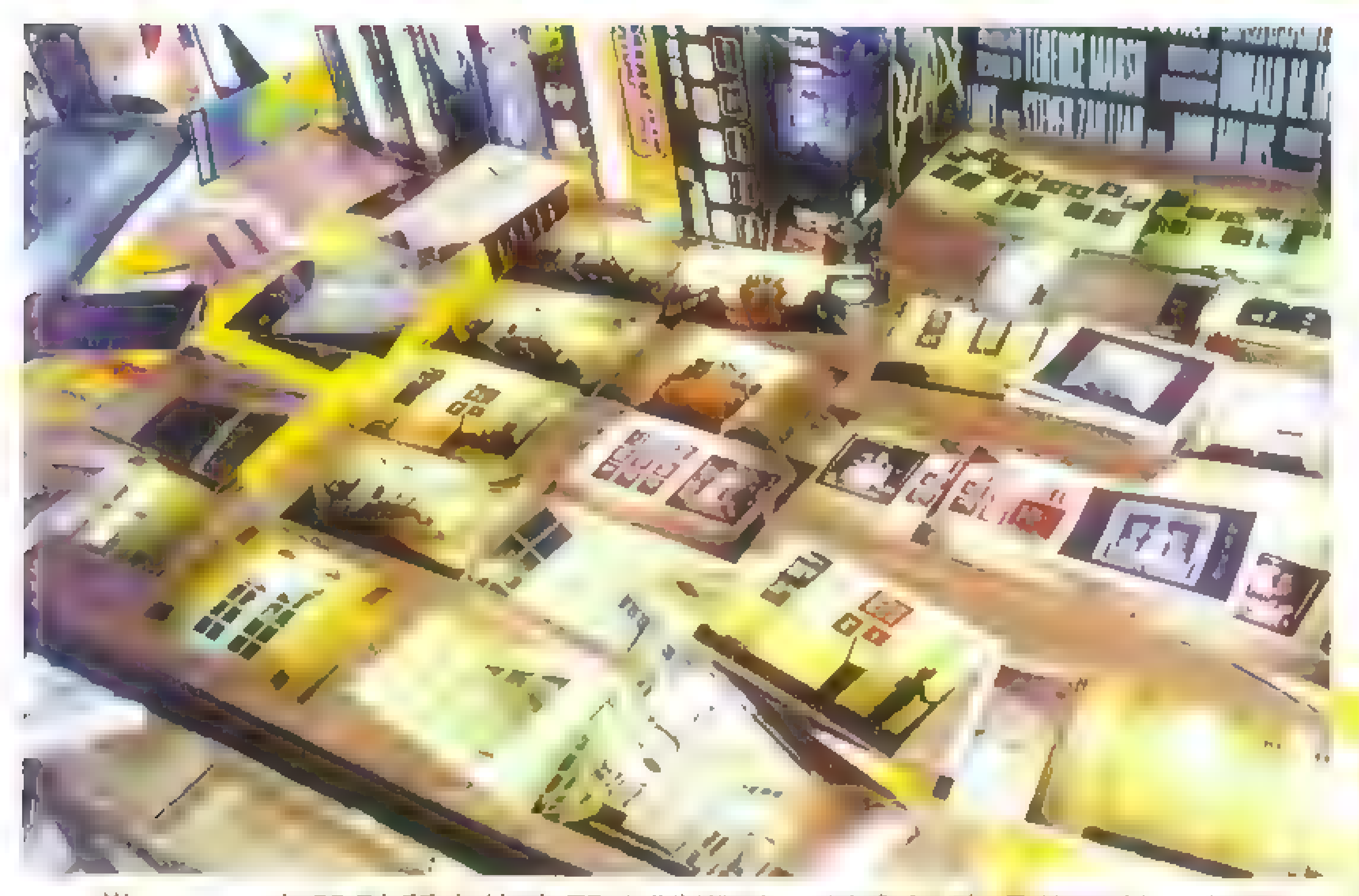
▲Les Oswald也是Access的美工之一，當筆者一行在Access時，他為我們介紹了球場美工的製作部份，讓筆者瞭解了許多設計的過程。

筆者：Ian Murphy Overseer支援杜比數位AC-3音效，但是，一套AC-3音效的設備並不便宜，你們認為這樣划得來嗎？

David：Access Software一向都支援最新的科技。雖然說大部份的玩家都沒有AC-3的音效設備，但是對於擁有這一套設備的玩家來說，他們就能夠享受到最好的立體環場音效。因此我們支援所有的新科技，讓擁有設備的玩家們能夠以更好的效果來享受遊戲；只要玩家們能夠享受到好的效果，對我們而言就划得來了。

特別報導

專訪Zeke McCabe，高爾夫球研發部門經理



▲當Access在設計所有的高爾夫球場時，都會照許多的照片，如圖中這一些，就是高爾夫球場中休閒小屋裡面的裝璜，設計人員正在將整個小屋輸入到遊戲之內

筆者：可否告訴我們設計一個高爾夫球場資料片的設計過程？

Zeke：好的！首先我們會雇用一臺可以掃瞄偵察地形的直升機，在這一臺直升機上面裝有一臺高感度的聲納掃描器，可以感應地形的變化；在飛過整個高爾夫球場之後，就會將所有取得的地形資料帶回來，然後小組的設計人員會將這一些地形資料輸入電腦，並將其轉變成為可以使用的等高線圖資料。最後，我們會將基本的球場地形繪製出來。

基本的地形繪製完畢之後，我們便會派出另一隊小組，在地面進行細部的勘查工作。基本上，所有在球場裡面的物品，例如樹、石頭、水塘…等等，我們都會照下一張照片，接著將這一些照片掃瞄到電腦裡面，並且將它們放在應該出現的地方。

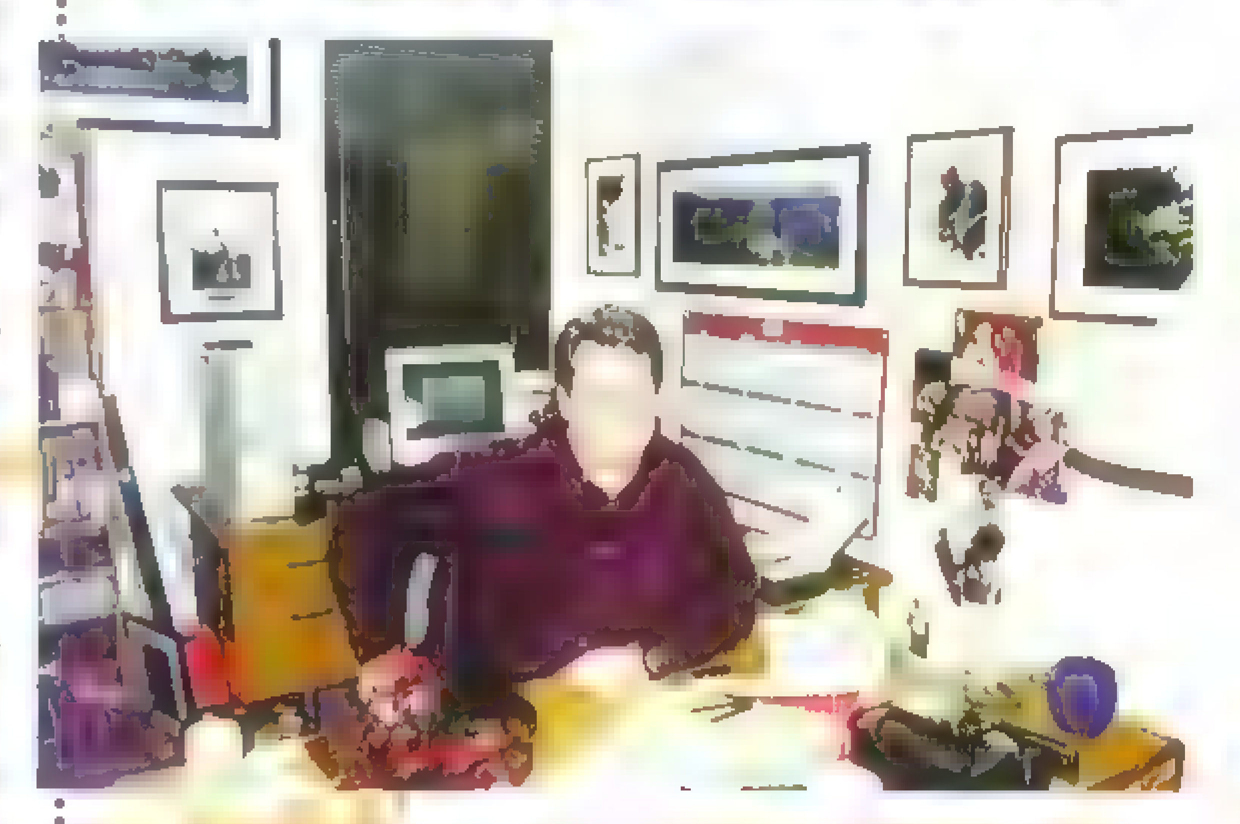
當我們租用直升機的時候，我們也會從高空拍下許多的錄影帶，這一些錄影帶是用來作為參考之用，當設計人員在完成基本的球場設計之後，他們就會開始看這些錄影帶。這些錄影帶會顯示出球場中的建築物、樹、以及各種物件的準確相對位置，讓設計師可以將球場設計得更加與實物相仿。

設計一個球場時，我們會照大約三、四千張照片，以及超過12小時的錄影帶－這其中還不包括球場大廳的部份。

我們所推出的球場資料片中的球場都是實際已設計好的，所以球場方面都會提供球場建造時所繪製的設計圖以及地面偵查資料給我們，以期能夠推出最準確的球場資料。

筆者：請問Access Software是如何選擇要設計哪一個球場的呢？

Zeke：當我們開始設計高爾夫球遊戲時，我們設計的目標是那一些不怕麻煩的高爾夫球場，也就是不擔心其球場出現在我們的遊戲上後會引起何種後果－無論是好或是壞的後果。我們一開始就相當幸運，找到了位於美國聖地牙哥的Pinehurst球場；該球場是由聖地牙哥的政府所擁有，所以在談判上相當容易，我們很順利地就推出了該套球場的遊戲。據聖



▲整個Access Software高爾夫球遊戲就是由Zeke McCabe所管理的，他向筆者解說了許多其設計高爾夫球遊戲的過程及故事



▲Mark Carver是Access Software與球場們連絡的主要人員。他最主要的工作是與球場們建造良好的關係，並且尋找可以放在遊戲中的球場。

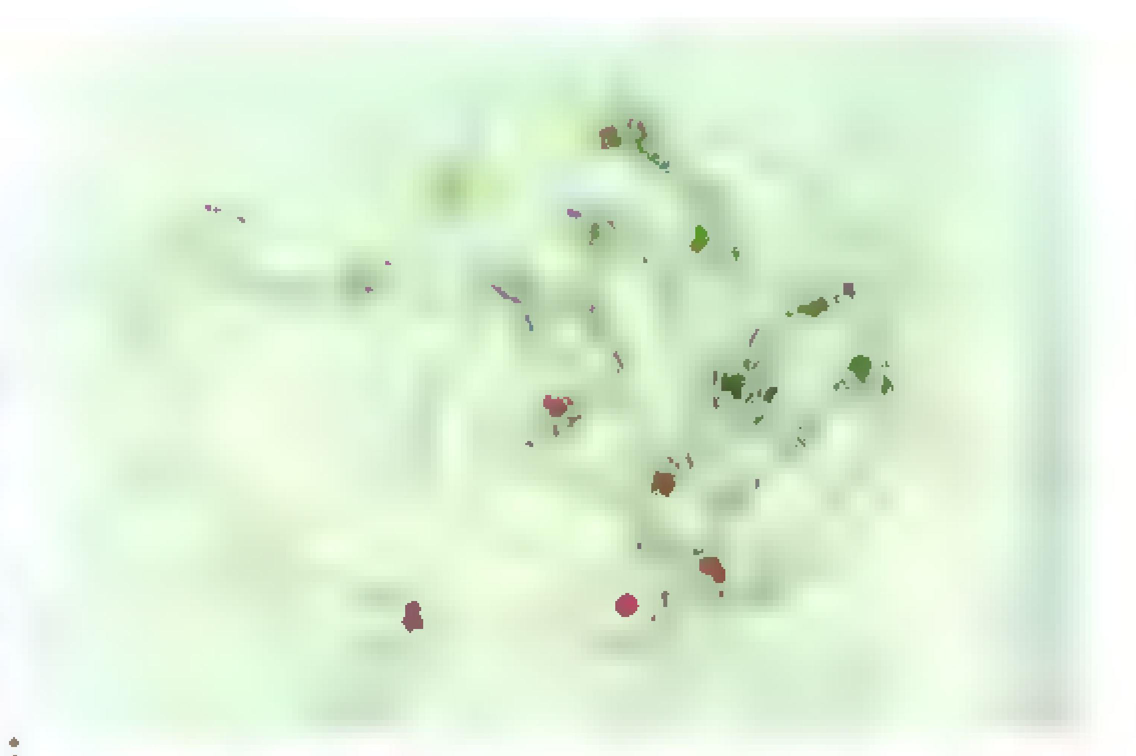
地牙哥政府表示，在遊戲推出後，他們球場的訪客增加了不少，因此對他們來說，我們的遊戲有著廣告宣傳的作用。

接著，我開始尋找其它願意合作的高爾夫球場。當我們第一套遊戲推出了以後，很多的球場看到了我們的遊戲，才恍然大悟地發現，原來我們的高爾夫球電腦遊戲並不是像其它遊戲一樣那麼粗糙，無論在畫面上或者是真實性上，都有著相當高的水準。因此當他們瞭解了我們遊戲的水準後，許多球場都主動來找我們洽談建立球場資料片的事宜。

高爾夫球界是一個相當小的圈子，所以當我們成功地設計出Pinehurst之後，忽然間大家都知道了Access Software所設計的高爾夫球遊戲，每一個我們設計過的球場都會介紹我們其它的球場，因此目前想要找到球場放入我們的遊戲中，是一件相當容易的事。

筆者：當Access Software前往一個高爾夫球場時，在測量之際，是否也會打個兩三場呢？

Zeke：我們在測量一個球場時，打兩三場是不可避免的，其原因有二：第一、我們千里迢迢地到了一個球場，而有一些球場的費用蠻貴的，既然能夠趁機打球，何樂而不為呢？更何況我們時常都會與高爾夫球名人合作，因此，能夠與名人一起打球，還不趕緊把握機會？第二、我們的目標，就是想要設計出100%的球場模擬遊戲，如果不在真正的球場中打幾球的話，就無法知道在該球場打球的感覺為何。我們盡量讓每一個設計小組的人員能夠親身體驗在某一個球場打球的經驗，如此一來，當他們在設計的時候，才能夠複製出同樣的感覺。



▲在建立球場之前，Access Software都會派出專業的人員進行地面高度測量，並且建立等高線圖。利用這些等高線圖，設計師們才能容易地瞭解整個球場的地形概況。

筆者：當一個高爾夫球場資料片完成之後，在推出前必須要讓該球場的人員認可通過才能夠推出嗎？

Zeke：大部份的球場在完成後，都必須要送給真正球場的管理委員會認可才能推出；就算是某些球場無須經過認可的程序，在推出後，我們仍然會寄給他們幾十套的遊戲讓他們過目。我們在推出前都希望產品的內容是正確無誤的，因此我們會與球場的人員坐下來討論遊戲球場內容的準確性，並且加以調整。這種作法不但能夠讓產品更加真實，而且與球場的關係也會越來越好。



▲Mark Carver正在為筆者一行介紹球場的建造過程



專訪Arron Conners，Tax Murphy系列劇本作家

筆者：目前推出的Tax Murphy Overseer是系列的最後一個遊戲嗎？

Arron：當然不是了！在Overseer的最後，我們留了一手，就是爲了要連接下一個遊戲的故事。事實上，原本我們並沒有打算要推出Overseer這一個遊戲，而是正在進行另一個故事的設計；但是Intel的人員跑來找我們，說他們將要推出自己的個人電腦，希望我們能夠設計出一個遊戲，可以讓他們安裝在電腦裡面展示。雖然Intel只給了我們一年的時間，但對我們來說，可以將遊戲安裝在Intel賣出去的電腦上，是一個可以接觸新的消費者的機會，因此，Overseer所採用的是倒敘法的故事，讓新的玩家們可以知道Tax Murphy到底是一個什麼樣的人物。



▲Arron Conners 是設計所有Tax Murphy系列故事及劇本的主要人員。Tax本身的個性也是由其所賦予的。

事實上，除了Overseer之外，我們還有兩個Tax Murphy系列的遊戲正在進行中，不過目前我還不能夠多說。（筆者註：他不說也被筆者挖了出來，筆者將在下面的全球獨家報導中透露遊戲的內容。）

筆者：Tax Murphy這個人物是你創造出來的嗎？

Arron：不是的。我們的老闆，也就是在遊戲中扮演Tax Murphy的Chris Jones才是真正的創造人。一開始，Chris Jones有一個相當奇特的主意，是有關一個住在未來的世界，但是卻有80年代造型的私家偵探。他之所以創造這一個人物，是因爲他原本要拍一個電影，那種在自家中拍的家庭電影；但是在他創立了Access Software，開始設計電腦遊戲之後，他便想，如果我將這一個人物放在電腦遊戲裡面呢？因此，他使用了Tax Murphy這一個人物，創造了兩套電腦遊戲（筆者註：這兩套電腦遊戲並不是Under a Killing Moon以及Pandoa，Arron所指的是兩套在80年代時推出的遊樂器遊戲）。

我是在1991年加入Access Software的。當時加入不久，Chris Jones開始與我商談創造新的Tax Murphy遊戲的事宜；因此我開始賦予Tax Murphy許多獨特的人格，並且設計出了一套相當精采的偵探故事，Under a Killing Moon就這麼誕生了。

也就是說，Tax Murphy在Under a Killing Moon推出之前是一個標準的英雄人物，一個爲正義而戰的超人；但是當我開始設計Under a Killing Moon時，我將他變成了一個與常人無異的偵探，雖然有著一些正義感，但是也有許多的小缺點。

筆者：設計Tax Murphy這一個人物時，你有賦予他一個過去嗎？

Arron：當然了！我是一個專業的作家，也進行過了許多的寫作計畫。我認爲，無論這一些內容是否在故事中出現，將一個人物的過去完整地設定出來是相當重要的。這樣一來，我在設計故事的時



▲[illegible]接受本刊訪問時的情形

候，才能夠根據已設定的人物過去來相配合，整個故事看起來也比較會有連貫性。

當我在設計Tax Murphy時，我第一件事就是設定其過去的資料，在那裡生的？小學上那一間學校？高中時有幾個女朋友？成績？是否有上大學？…等等的資料。設定這一些資料，讓我在寫故事的時候，能夠覺得Tax Murphy好像是一個真人般。

筆者：Tax Murphy系列的時代是未來的世界，但是為什麼裡面的人物所穿的衣服卻是與現代我們所穿的沒有差別呢？

Arron：我們之所以讓遊戲中的人物所穿的衣服與今日無異，有兩個原因：當大家想到未來的時候，總是會有一種錯誤的想法，就是所有的東西都會改變得相當快。沒錯！的確有很多的東西都會改變，如科技等；但是，也會有許多的東西不會有著多大的改變。讓我舉個例子，從50年代到今天，人們所穿的日常衣服就沒有許多的改變；直到今天，很多走在街上的的人所穿著的樣式，仍然是50年代的款式，我們看到了也不會覺得奇怪。因此在未來的40年中，人們的穿著應該也不會改變太多。再說，Tax Nurphy本身相當喜歡80年代的偵探，因此，他模仿80年代偵探的穿著。

筆者：當你在撰寫一個遊戲故事之前，需要進行任何的研究嗎？

Arron：像Under A Killing Moon以及Overseer這兩套遊戲的故事內容，100%都是虛構的，因此在撰寫的時候，沒有什麼必要進行任何的研究。不過，當我在設計Pandora Directive時，由於遊戲牽扯到了羅斯威爾幽浮墜毀事件（筆者註：數十年來，美國坊間一向有著幽浮曾在美國新墨西哥州的羅斯威爾鎮墜毀，以及兩名外星人在其中，後來被美國軍方封鎖消息之說），因此我必須要對羅斯威爾事件進行許多的研究，以免在遊戲之中我寫出來的東西與事實不符。

我即將設計的下一個故事與第二次世界大戰有關，因此我將會進行許多的研究。

筆者：那麼，你相信羅斯威爾事件嗎？

Arron：很難說相不相信，但是我認為那是一個很好的故事。



▲Overseer的包裝。

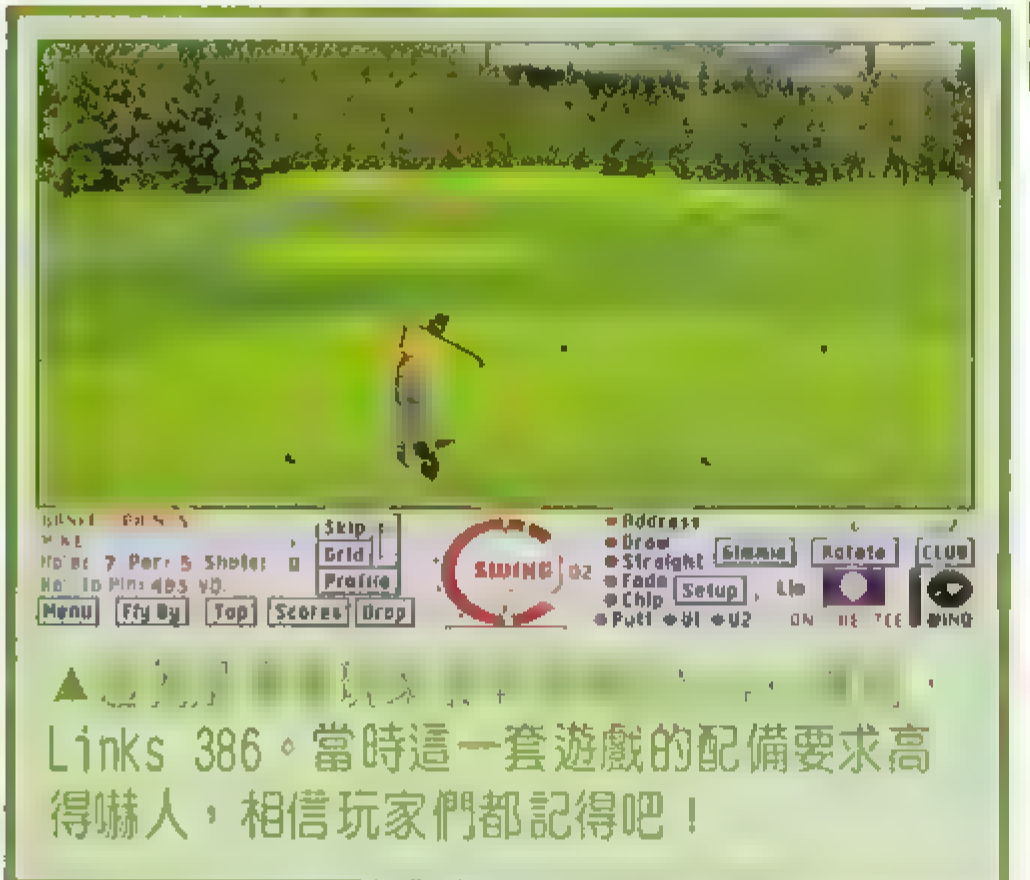
全球獨家報導Access Software未來即將推出的遊戲

以下筆者所將介紹的遊戲內容，目前仍屬於Access Software內部極機密的計畫，所有內容都是由Access公司內部設計部門的某人所提供；由於Access Software本身尚未發出以下遊戲的新聞稿，因此筆者不能夠透露消息的來源，以免該「消息來源」遭到炒魷魚的命運。不過，由於這一些資料是從公司內部所漏出，因此可信度為100%。據來源表示，這一些遊戲的設計內容全球尚未有其它媒體知道，因此可以說是軟體世界雜誌全球獨家報導。

筆者曾多次與「來源」洽談，打算取得一些以下遊戲的圖片或者是設計手稿，但是如此一來，Access Software 就可以經由這一些資料，查出是何人將這一些秘密洩漏出去。因此為了保護「來源」的身份，筆者無法將遊戲的圖片刊登在雜誌上面；不過據其表示，當時機成熟時，他將會第一時間將遊戲的圖片傳送過來，讓本刊可以進行全球獨家的追擊報導。

Links LS 1999

Access Software最有名的，便是旗下的Links系列高爾夫球遊戲。1998 Links LS不但在畫面的效果上有相當大的進步，而且在球場的精細度上，也可以說是前所未有的細膩。不過，Access Software認為高爾夫球的電腦遊戲仍然有相當大的進步空間，因此Access Software目前正在進行秘密計畫，打算在不久的未來推出更多功能的高爾夫球遊戲。



▲[illegible]Links 386。當時這一套遊戲的配備要求高得嚇人，相信玩家們都記得吧！



這一些圖片是Access最新推出的Links LS高爾夫球遊戲，玩家們可以發現，畫面的真實度大大地進步了許多，已然不能與Links 386 相提並論

據本刊相當可靠的消息來源指出，新一代的高爾夫球遊戲將會沿用Access Software一向使用的

名稱：Links LS 99。該套遊戲將會沿用Links 98版本的主要引擎，但是在功能上則會增強不少。

首先在遊戲的圖形方面，Links LS 99將會使用最新的繪圖方式以及視窗介面，也就是說，遊戲本身的最高解像度將不會受到限制；至於能夠顯示到多高的解像度，則是完全視玩家電腦繪圖卡的能力而定。換句話說，如果玩家有一張可以顯示到2400×1800的顯示卡的話，遊戲本身也會支援該顯示模式喔！

在人物的動畫方面，據可靠消息來源指出，除了在Links 98年版本中原本就有的高爾夫球員之外，在Links 99年版本中將會加入兩位新的球員，讓玩家可以有更多的選擇。至於遊戲本身一向受到歡迎的背景音效方面，在Links LS 99版本中將會有相當大幅度的增強。

除了所有的背景音效在品質上都會大為增加之外，玩家們還將可以享受到16音軌的多重音效；也就是說，玩家將可以一次在遊戲中聽到16種不同的音效環繞其中。Access Software相信，這一項增強的功能，將可以讓玩家們體會到更高級的臨場感。

玩過Links系列的玩家應該都知道，雖然Links遊戲中的地形全部都是3D的，但是遊戲中的物體，例如樹、房子、等等卻都是2D的圖片。以往的Links系列的遊戲引擎將大部份的運算力都使用在繪製地形的起伏上，讓球場本身的地形能夠盡量與真實的高爾夫球場達到一模一樣的境界。由於在遊戲中2D的物體對於高爾夫球賽本身並不是那麼重要，因此以往的引擎僅僅是使用向量2D圖片放大縮小的方式將其安置在畫面之上。

不過，在Links LS 99版本中，遊戲中所有的物件將會全部改成以3D方式所顯示。『我們之所以終於決定採用3D顯示遊戲中的物件，是因為目前所要加入的高球場相當複雜，必須要使用3D物件方能夠將其充份地表現出來。』消息來源表示：『在Links LS 99中，我們將會加入一個相當有名的高爾夫球場，就是位於英國蘇格蘭的Saint Andrews高爾夫球場。這一個球場的設計相當精細，除了球場本身的地形之外，連所有的建築物也在球場的設計之中。因此，將Links LS 99的引擎改成能夠顯示3D物件是相當必要的。』



另外一個相當精采的功能，當然就是網路連線的功能了啦！Links LS 99可以讓玩家連上網際網路，找尋其他的對手，一起進行比賽。Links LS 99的連線功能除了可以讓玩家與別人比賽之外，還有一項相當新奇的功能，叫做觀眾模式(Spectator Mode)。在此一模式中，玩家會看到所有正在網際網路上面進行的遊戲。玩家只要隨便選擇一個想要觀賞的比賽，就可以以觀眾的身份即時收看比賽。觀眾模式可以讓玩家們觀摩他人打球的技巧，可以說是一項相當重要的功能。



Links LS 99可以讓玩家們選擇超過25種的遊戲進行模式。每一種不同的模式都有不同的規則以及標準桿數目等等的差異，玩家可以從中選擇出一種最適合的模式進行遊戲；或者，如果玩家不喜歡這一些預設的遊戲模式，也可以自創規則，進行單人遊戲或者是多人網路對戰。

很多最近推出的高爾夫球遊戲使用了一種新的揮桿介面，也就是使用推動滑鼠的動作來模擬揮桿的動作、角度、以及力量。這一些遊戲功能都聲稱滑鼠介面是他們所發明的，大部份的消費者也都信以為真；事實上，Access Software早在兩年前就已經開始研究這一項技術了。據表示，Access Software之所以遲遲未讓這項技術上市，是因為他們認為這一項科技還未到成熟的階段，其它公司所使用的滑鼠介面都尚有瑕疵，不能夠完全模擬揮桿的動作。

終於在最近，Access Software完成了滑鼠介面的研究。雖然筆者未曾親身體驗過這項新的技術，但是據表示，Access Software的滑鼠揮桿介面能夠100%地讓使用者能夠有親身揮桿的感覺。別間公司所設計的滑鼠介面在相形之下則會遜色許多。

特別報導

當然，也有許多玩家建議使用二段式按鈕的揮桿方式，因此，在Links LS 99之中，玩家將會有多種模式可以選擇；也就是說，玩家們可以選擇使用最喜歡的一種揮桿方法來進行遊戲，是一項相當貼切的設計。

在Links LS 99中，玩家將可以玩到位於蘇格蘭的Saint Andrews球場。Saint Andrews據說是高爾夫球的發源地，因此對於這一個球場的設計，Access Software格外小心。另外，Saint Andrews不只是高球的發源地，球場本身的建築也都是擁有相當古老的歷史。對於Access來說，Saint Andrews球場可以說是他們的代表作。



除了Saint Andrews之外，在Links LS 99中，玩家們也可以玩到位於日本的鳳凰高爾夫球場（Phoenix ）。這是Access有史以來第一次設計遠在亞洲的高爾球場。當然，如同以往一樣，Access Software派了大隊人馬前往日本，去親自測量球場的每一個部份，以期能夠設計出一模一樣的遊戲版本球場。據表示，Phoenix球場的景色相當特別，比起Access以往推出過的眾多球場中，有著更多的異國風味。相信這一個位於日本的Phoenix球場對於臺灣的玩家來說，應該是相當值得期待的球場。

最後，Links LS 99也會包括由高爾夫球名人Arnold Palmer所設計的Bayhill球場。這一個球場位於美國佛羅里達州的奧蘭多，是一個難度相當高的球場。在這一個球場之中，Access當然也請到了Arnold Palmer出現在遊戲之中，扮演教練的角色，在遊戲中指導玩家在該球場打球的要訣。

Access Software一向設計出來的高爾夫球遊戲都具有相當高的品質，相信玩家們都知道，這套正在秘密進行的Links LS 99所加入的新功能以及增強的效果，會讓玩家們覺得非常吃驚，敬請玩家們期待。

追溯高爾夫球的發源地



筆者認為（Access Software也這樣認為）：Links LS 99最重要的部份，就是遊戲中包括了位於蘇格蘭的Saint Andrews高爾夫球場的資料。喜歡玩高爾夫球的人都知道，高爾夫球有著一段相當長的歷史，真正的發源地為何，則有數種不同的說法；其中最為人採信的，就是發源於Saint Andrews這一個球場。據說，高爾夫球從公元1400年開始就出現在Saint Andrews這一個地方，當時位於Saint Andrews的舊球場（Old Course）。

高爾夫球據聞是在中世紀的時候開始風行的。在1457年的時候，蘇格蘭國王詹姆士二世（King James II）下令禁止人民進行高爾夫球運動，因為



全球獨家報導Access Software未來即將推出的遊戲



他認為所有的年輕人都迷上了高爾夫而不再練習射箭了；同樣的，接下來繼位的國王們也承繼了這項禁令，直到詹姆士五世為止，因為他自己也迷上了高爾夫球。



Saint Andrews老球場曾經一度遭到破壞。於1764年的時候，Saint Andrews小鎮政府破產，因此將整個球場賣給了當地的一名商人，不料他將整個球場變成了養兔子的牧場；往後的二十年中，養兔子的人以及高爾夫球迷進行了無數次的抗爭。最後，一位叫作James Cheape的地主將整個球場買回來，並再一次地將其恢復為球場，才結束了這一段抗爭。

Saint Andrews不但是高爾夫球的起始地，而且也是全歐洲最大的高爾夫球場。所有位於Saint Andrews的五個18洞球場以及一個9洞的練習場都是對外開放的，因此整個球場一共有99個洞，平均每一年約有180000個人在這一個球場打球。Access Software的地面測量小組才剛剛從Saint Andrews回來，據聞所有的地面資料已經全部都蒐集完成，只剩下輸入電腦的工作了。

Saint Andrews球場變化相當多，而且由於它很可能是高爾夫球的起源地，因此Access Software的小組在設計這一個場地的時候特別細心：除了場地本身的設計之外，Access更將Saint Andrews裡面的每一幢建築物，都細心地將之轉移到遊戲之中。因此，雖然玩家們很可能沒有機會親自到Saint Andrews球場一睹其風貌，但是玩家們卻可以經由Access即將推出的Links LS 99，享受這一個聞名遠近的球場。

當筆者在Access Software 訪問時，與其內部人員閒聊中，談到了一個相當有趣的題目。據Access最新取得的資料顯示，高爾夫球這一項運動也很有可能在更早的時間出現在中國；雖然筆者也曾聽聞有此一說，但是無法找到任何資料。因此，如果玩家能夠找到高爾夫球是從中國發源的話，請寄電子郵件給筆者：webmaster@soft-world.com



Links Extreme

前所未見的Access高爾夫球遊戲

介紹了Access Software正在秘密設計的Links LS 99之後，玩家們也許會想：Access Software設計了那麼多的高爾夫球遊戲，好像設計取向有一些太認真了，是否他們會設計一些其它的遊戲呢？呵呵呵，答案是當然的，另一套高爾夫球遊戲！

不過，這一套高爾夫球遊戲卻是與以往的Links 386，Links LS系列大不相同。據Access Software內部某消息來源表示，就在Links LS 99推出之後，他們將會推出一套叫作Links Extreme的高爾夫球遊戲

以往由Access Software所推出的高爾夫球遊戲，所針對的對象都是專門的高爾夫球玩家，因此在設計上相當地認真，每一個細節都必須要與真正的球賽一樣，對於一些較年輕的玩家來說，有點太嚴肅了一點；因此，這一套Links Extreme將會是一套類似迷你高爾夫球那樣的遊戲。

首先，在Links Extreme的世界中，玩家將會發現整個世界都變得大不相同。雖然說主要的球場看起來還是有草有樹，但是仔細一看，玩家們就會發現Links Extreme的球場實際上是一個瘋狂的世界。在Links Extreme裡面，玩家將會看到許多有趣的東西；在球場中，玩家將會發現許多的驚喜。

據可靠消息來源表示，基本上，Links Extreme的設定中一共有兩種模式的玩法。一種是普通的高爾夫球規則打法，另外一種則是迷你高爾夫球的規則。不過，無論玩家所選擇的是那一種模式，遊戲的氣氛都將會是一模一樣：充滿著許多的驚喜以及奇異有趣的世界

首先，如果玩家選擇的是普通高爾夫球模式的話，玩家會發現遊戲裡面的背景音效將會變得相當奇怪。在普通的Links系列遊戲中，玩家所聽到的音效一般都是相當平靜的蟲叫聲、風聲，或者是樹



葉摩擦的聲音；但是在Links Extreme裡面，玩家們休想能夠享受到上述的平靜感，取而代之的，是玩家們可能聽到人們的吵雜聲、颱風的風聲、樹被電鋸鋸倒的噪音等等的奇特音效。據消息來源表示，Access Software打算設計出數百種不同的音效，而每一項音效都相當有趣，玩家們聽到了一定會開懷大笑。

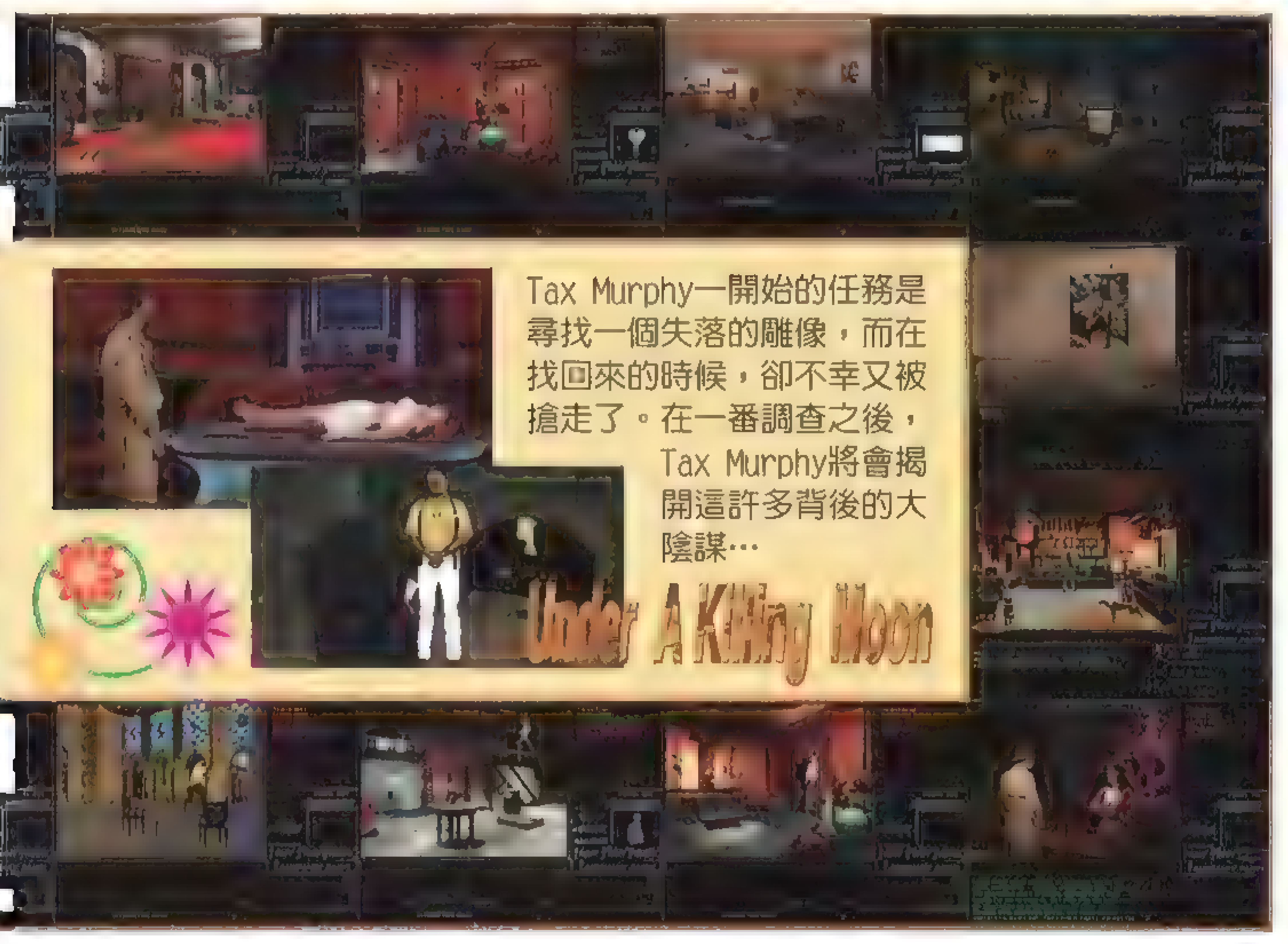
遊戲的背景雖然也是普通的球場，但是不可思議的事情隨時都會發生。玩家在一邊打球的時候，很可能遠方的樹林正在慢慢地被鋸光；或者是在遠方的山上很可能會發生森林大火，而將整座山燒得光禿禿的。更有趣的是，玩家們可以在打球打到一半時，遭到原子彈的攻擊。Access Software將會在Links Extreme裡面加入數百種不同的驚喜，玩家們不但可以一邊打球，還可以一邊將這些隱藏起來的驚喜一一找出，可以說是將遊戲的樂趣增加了兩倍。

當然，如果玩家選擇了迷你高爾夫球的模式時，遊戲的進行方式又不一樣了。所謂的迷你高爾夫球，就是玩家必須要將高爾夫球打過一堆障礙物之後進洞。在技術上，筆者認爲迷你高爾夫球的難度較高，因爲要能夠打過這一些障礙物的話，玩家們不但在揮桿的技術上要琢磨之外，算準時間也是相當重要的；因爲，在迷你高爾夫球的遊戲中，許多的障礙物都是會移動的。

一般的迷你高爾夫球遊戲都是在室內的，不過Links Extreme的迷你高爾夫球模式將會是位於室外的球場。至於到底Access Software要如何設計室外的迷你高爾夫球場，筆者的消息來源也不太清楚，因爲目前Links Extreme這一套遊戲尚在初步的設計階段中，許多的設計內容都相當保密，若非小組內部的人員，既使是Access Software裡面的其它員工也不會知道的。

據說，在Links Extreme裡面，玩家也將會看到八個不同的幻想球場。這一些球場的所在地很可以能是外太空，或是其它稀奇古怪的地方。對於這方面，筆者所能取得的資料並不多，但是過一陣子，等到筆者能夠取得更多的資料，或者是遊戲圖片的話，筆者將會爲各位進行更深入的追擊報導。

在推出了許多嚴謹的高爾夫球遊戲後，筆者相當高興Access Software終於能夠推出一套比較輕鬆的高爾夫球遊戲。雖然說Links Extreme是一套以年青人／兒童爲目標所設計的遊戲，但是Access Software一向在設計電腦遊戲上有著一定水準，因此，Links Extreme這一套遊戲一定不會讓玩家們失望的。



Tax Murphy一開始的任務是尋找一個失落的雕像，而在找回來的時候，卻不幸又被搶走了。在一番調查之後，Tax Murphy將會揭開這許多背後的大陰謀…

特別報導

Tax Murphy未完的故事

Access Software除了在高爾夫球的遊戲設計上享有名氣之外，在冒險遊戲上也是在業界佔有一席之地的。Access Software 所設計的Tax Murphy冒險遊戲系列自從推出後就一直受到玩家們的歡迎，其遊戲主角Tax Murphy是一位身在二十四世紀，卻憧憬二十世紀60年代老式偵探的一個奇特角色。雖然說Tax Murphy對於那個時代來說，實在是一個跟不上時代的人，但是他本身卻有一種令人說不出來的特點，讓眾多的玩家在玩過這一系列的遊戲之後，都愛上了Access Software所創造的這一位人物。

遊戲從最早的「殺人月」(Under A Killing Moon)開始，就勾畫出了Tax Murphy這一個角色的個性，以及其所身在世界的特色。接下來的續集「潘朵拉的盒子」(The Pandora Directive)除了延續Tax Murphy本身的故事之外，更加闡述了政府的各種陰謀。接下來，也是最近推出的新遊戲Overseer，更是使用了最新的3D技術以及DVD科技，交代了Tax Murphy的種種過去。第三部特別的地方是採用倒敘法，以Tax Murphy向其女友Chelsea講述他以前所辦過案件的方式進行。



Pandora Directive

在這一代中，Tax Murphy主要調查兩件事：第一、是南美馬雅文化忽然消失的原因，第二則是幽浮墜落於羅斯威爾的傳聞。玩家在遊戲中將會發現，這兩件事其實是有相當程度的關連。不過，正在Tax Murphy調查之際，有一些神秘的人認為他知道得太多了，因此三番兩次地阻止Tax Murphy繼續調查。



故事主要的內容，是一開始Chelsea 遇到了一個相當大的危機，而一名陌生人將其救回來。Chelsea對於這一位陌生人英雄式的拯救相當傾心，因此在遊戲中，她將會越來越喜歡這個人。

Chelsea 所不知道的是，這一個陌生人其實是受到了Tax Murphy的指示而進行拯救行動的；也就是說，整個拯救行動是由Tax Murphy親手所策畫的。Tax Murphy之所以不能夠親自去救Chelsea，則又關係到他當時正在辦理的一件案子；也正因為如此，Tax Murphy無法將拯救行動的真象讓Chelsea得知。

據消息來源表示，Access Software 正在秘密計畫接下來的兩套Tax Murphy遊戲，這兩套遊戲分別叫做Polarity以及Trance。Polarity目前已到了完成劇本的階段，而Trance的劇本才剛剛開始著手進行。由於這兩套遊戲都只是在劇本的階段而已，因此實際的遊戲情況還不得而知；但是筆者卻已經取得了Polarity劇本的主線故事，在此先與大家分享一下。

玩過系列的玩家都知道，Tax Murphy有一個一直在交往的女朋友Chelsea，很多玩家都想要知道，到底她與Tax Murphy會不會有結果？在Polarity中主要交代的，就是Tax Murphy以及Chelsea 之間的感情危機，以及一件陰謀的穿插。

就是因為上述原因，遊戲打開了一個Tax Murphy很可能會失去Chelsea的機會。在Polarity之中，玩家不但要如同以往一樣偵辦受理的案子，同時還要能夠維持與Chelsea 的關係；也就是說，Polarity不但是一個冒險故事遊戲，也有著相當重的愛情故事的成份。

TEX MURPHY Overseer

本遊戲是以倒敘法的手法，讓Tax Murphy自己傾訴過去曾辦過的一宗案子。在這一宗案子中，一位相當漂亮的小姐聘請Tax Murphy證明她的父親並不是自殺身亡的；到遊戲的後期，玩家會發現其實她的父親是一位科學家，所有與其共事的科學家們也都一一死亡了。當然，這也是一宗Tax Murphy需要揭開的陰謀…

Access遊戲設計的新境界

全球獨家報導：



Access第一個即時戰鬥遊戲，代號Beach Head

Access Software從誕生以來，只有推出過兩種遊戲，就是高爾夫球以及Tax Murphy系列的遊戲；但是玩家們所不知道的是，Access Software其實不甘於此。據筆者的內線表示，Access Software正在秘密進行一個全新遊戲的設計，而它並不是高爾夫球，也不是什麼怪人偵探的冒險遊戲，而是一個即時的戰鬥遊戲。目前這一個即時戰鬥遊戲的設計代號叫作Beach Head。

目前市面上充斥了太多的即時戰鬥遊戲，數量多得讓玩家們懶得再去購買新的同類型遊戲來玩；但是這一套Beach Head在設計上相當特別，與以往的即時戰鬥遊戲大不相同。事實上，依照遊戲的玩法以及內容，稱之爲即時策略／動作射擊的遊戲比較恰當。

在遊戲中，玩家將會控制一個軍團，基本的目的是要將所有的敵人殲滅；但是遊戲的故事設定，卻讓這一套遊戲有許多變化的主因。在遊戲中，玩家將會有時光旅行的力量，因此玩家所控制的軍團將會從遠古時代開始，在每一個不同的時代作戰，一直到許久的未來時代爲止。那麼，玩家們所操作的軍團是什麼時代的呢？據表示，玩家們所操作的軍隊及武器將會是現代的科技，也就是二十世紀末的科技。但是，隨著玩家在不同的時代打仗，也會取得當時的科技，所以越到遊戲的後期，玩家的力量將會越大。

Beach Head特別的地方，就是遊戲在進行的時候分爲兩種模式。一般的戰略模式是像StarCraft那樣採用四分之三的俯瞰視角進行，玩家可以看到己方及敵方的軍隊，在畫面上進行即時的戰鬥；在操作方面，與其它同一類型的遊戲一樣，遊戲本身即時地進行，玩家得不斷地調動軍隊與敵人撕殺。在這一方面，看起來好像沒有什麼與其它的遊戲有什麼不同，不過Access Software 在Beach Head裡面所設計的軍種可以說是相當多，因爲每一個時代所出現的武器、軍種皆不一樣，因此在可以操作的單位數量上，BeachHead絕對比其它同類型的遊戲要多得多了。

Beach Head眞正特別的地方，就是當玩家在戰鬥模式時，如果選擇一個特定的單位，遊戲的畫面就會轉變成第一人視角模式；在這時候，玩家所操作的就只有那一個單位而已。在此種模式下，如果玩家選擇操作部隊的話，遊戲就會變成好像Quake那樣的進行方式；若是選擇武器的話，則會變成坦克遊戲模式或者是飛機遊戲模式。

一般的即時戰略遊戲當玩家指派一個單位進行攻擊時，接下來的攻擊方式皆是由電腦控制，現在Access Software所設計的Beach Head，將可以允許玩家以更靈活的方式來操作每一個單位；也就是說，攻擊敵人的炮火是否準確、閃躲敵人的火力是否完全，這一些種種的因素都是視玩家的操作技術來決定。所以玩家的操作技術實在是很好的話，一個步兵也可以輕易地將敵人的母艦摧毀。

由於遊戲在即時戰鬥以及動作模式下來回切換，因此Beach Head玩起來將會比起其它同類型的即時戰鬥遊戲更加緊湊。由於動作模式是第一視角的，因此，遊戲將會在即時戰鬥時以2D顯示，在動作模式時以3D顯示。Access Software設計3D的技術是眾所皆知的，據表示，Beach Head將會支援3D加速卡，而且不是普通的3D加速卡，而是VooDoo 2加速卡的雙卡模式；由於遊戲引擎在一開始就是專門爲了兩片VooDoo 2的加速卡所設計的，因此遊戲的畫面看起來就會格外華麗、順暢，每秒30張的切圖速度絕對沒有問題。

Beach Head雖然是Access Software第一套即將推出的即時戰鬥遊戲，但是只要是由Access Software所推出的遊戲，就有一定的水準，相信本遊戲應該不會讓玩家們失望。




魔域幻境
台北市仁愛路三段136號14樓
TEL:(02)706-0660 www.ussummit.com.tw
總代理
3D

將是您

最值得的等待..

◆ 以最新電腦科技，精雕細琢的第一人稱動作遊戲

◆ 以極限的32-bit color製作，支援MMX、Voodoo、Voodoo 2 及 Power VR

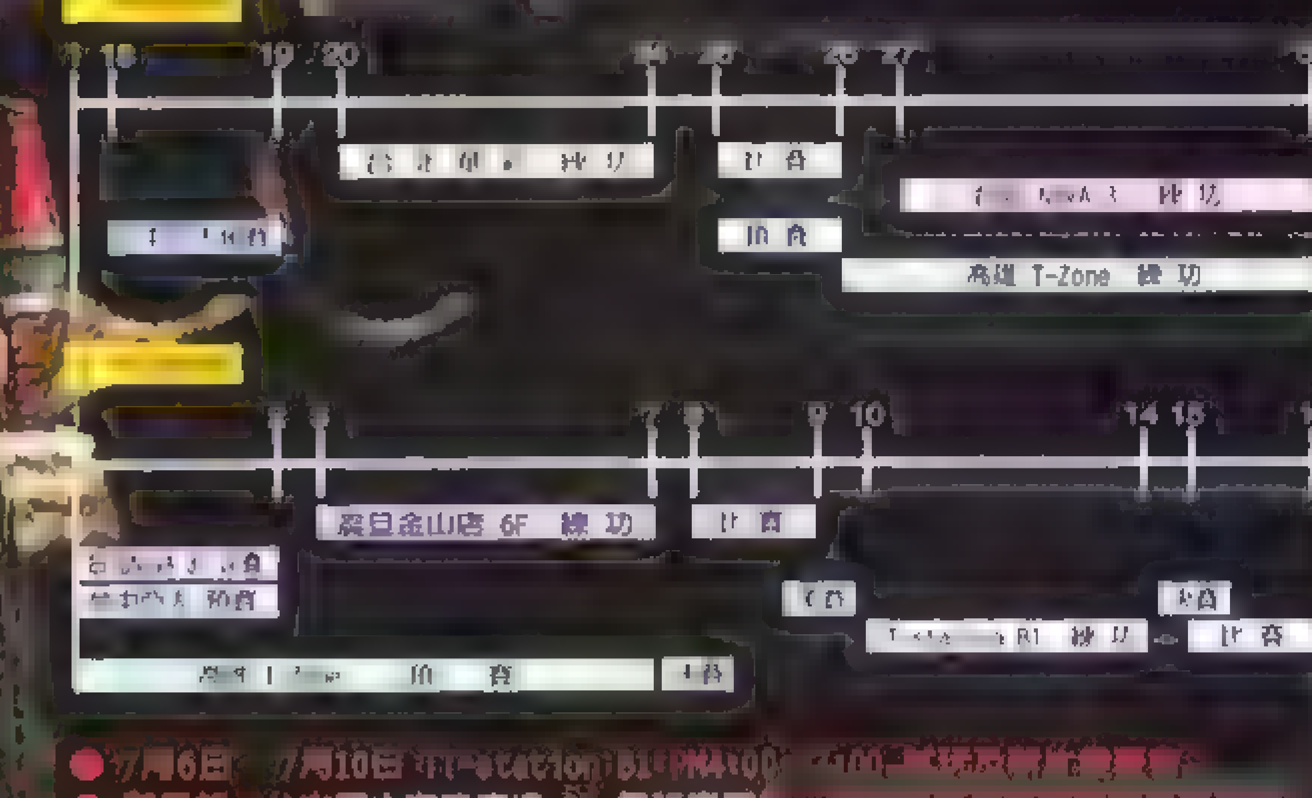
影像效果超越嘗試遊戲

◆ 最先進的Unreal 3D引擎，可做到自然界的不重複連續效果（如水波、煙霧、火焰等皆是）

配合內插運算技術，能達到不再有鋸齒效果

◆ 提供3D音效，並支援軟體杜比環繞效果，可讓你聽到從後面來襲的敵人

◆ 公司版CAD級顯卡編輯器，將正式發行



● 7月6日～7月10日

● 即日起

感謝


雅士高圖電器有限公司


Sky Well Technology Corp.
賦澤企業股份有限公司



股份有限公司



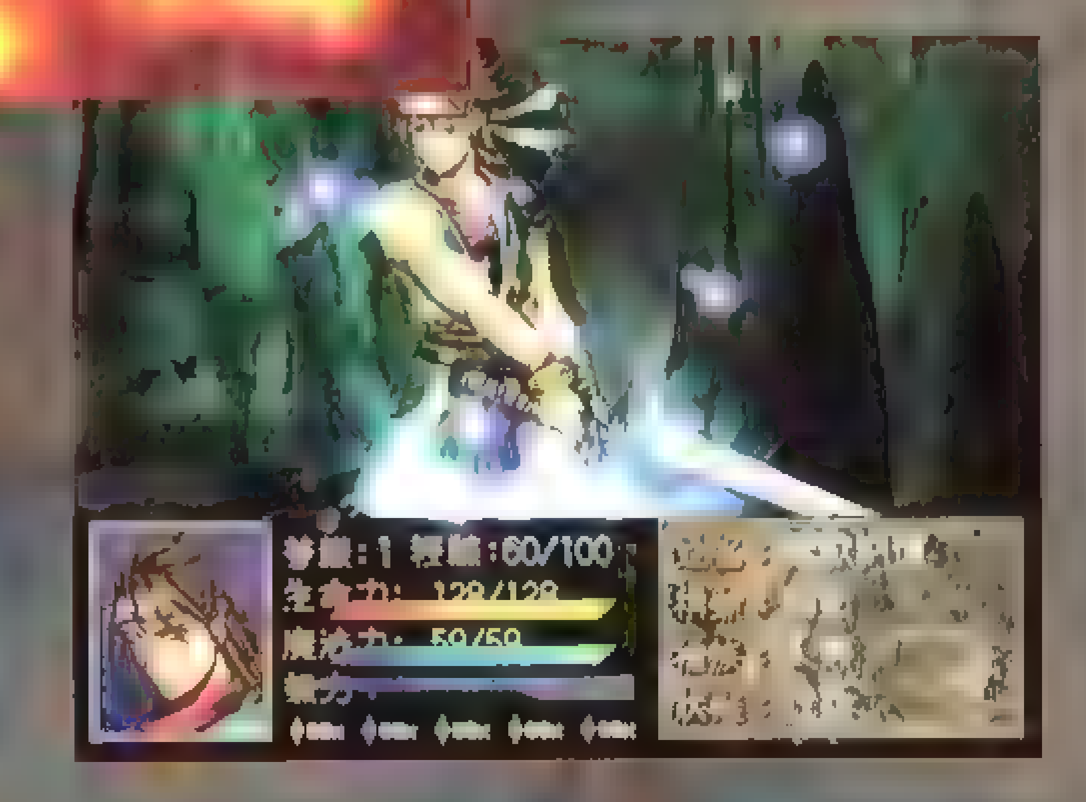
路邊攤排局文化虛擬實境，讓您樂在棋中！
棋侶
象棋路邊攤
連將殺
四千錯綜複雜連將殺排局，待您逛攤破局！
歷史著名江湖排局竹香齋，破局解秘講解！
空前 擁有象棋九段人工智慧
絕後 破解所有的連將殺殘局
晟業資訊股份有限公司
台北市長安東路二段52號3樓
電話：(02)2543-2222 FAX:(02)2522-3819
(04)382-6959 http://www.airgo.com.tw/
(07)341-3116
FOR WIN95
歡迎自設排局，考驗電腦棋力

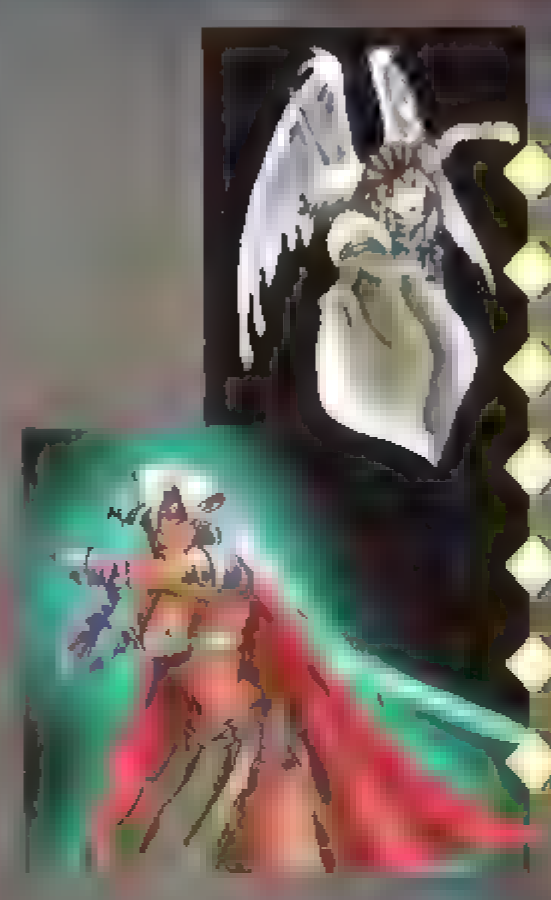

幻世錄



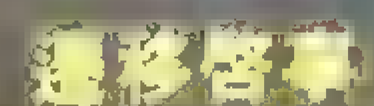








◆操作簡單，容易上手的RSLG類型遊戲
◆遊戲使用640×480×65536色畫面模式
◆漂亮的光影效果構成的華麗畫面場景
◆效果驚人的[illegible]加上壯大的魔法效果
◆有趣的連殺及必殺技玩法設計
◆可自由分配屬性成長的升級系統
◆多變的關卡設計，多分支的事件及劇情



設計製作
ODIN
奧汀科技有限公司
http://www.odinsoft.com.tw





FOR
WIN95


FOR WIN95
FOR NT4.0
三國群英傳
能使遊戲中有較突出的色彩變化。
設計研發
ODIN
奧汀科技有限公司
台北縣永和市保順路51巷12號3樓
軟體世界
智冠科技股份有限公司
全省狂賣中!!

天堂鳥五週年鉅作

中國RPG遊戲史新里程碑

九龍爭天下

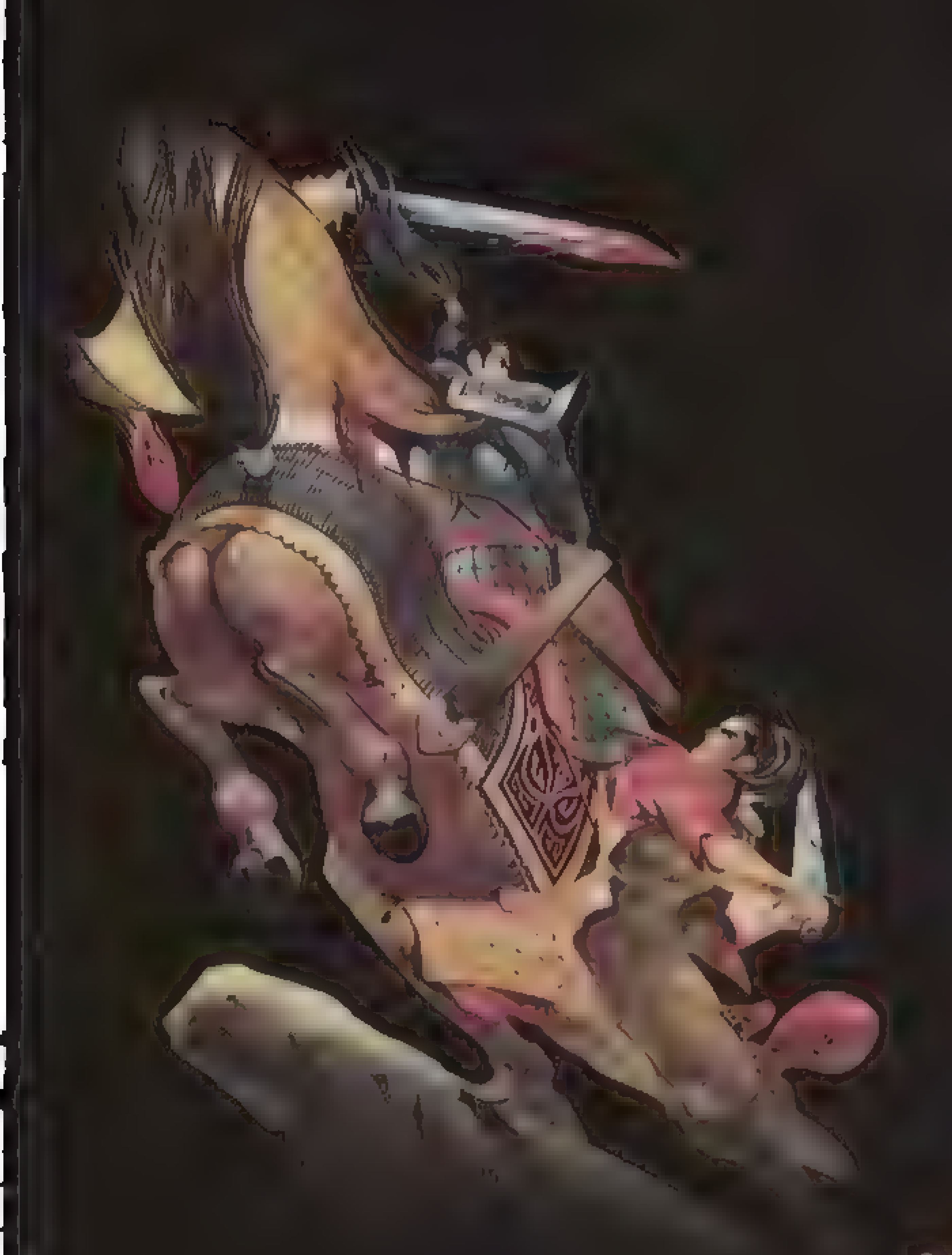
江山如此多嬌，引得英雄競折腰

金戈鐵馬氣壯山河

且看我君臨天下…………

歷史上最神秘、最爭議性的大清皇帝 雍正

縱浪江湖、奪得九五之尊的傳奇冒險故事



福旭國際股份有限公司


蒼天所立命運所驅
赤血之男颱起
飆繪一幅浩天憾地的傳說
十數人的我方人物，各具特色的個性與攻擊方式，絕對滿足喜新厭舊的玩家們
精心設計的武林人物誌，遊戲中所有出場人物基本資料，在此一覽無遺
大量玩法說明與任務指引、連新手玩家也可輕鬆上機
TTn Information
橙旭國際股份有限公司


熾烈性超武俠
RPG
即將開演
敬請期待



明朝末年，宮廷腐敗無能，各地賊寇四起，民不聊生
武林邪派魔教欲借關外女真族滅中原武林各門派勢力
關外女真族在首領努爾哈赤的統率下也早以對中原豐富的人文物產虎視眈眈
如今趁明朝政府無能，與魔教的裏應外合，入侵中原殲滅明朝
國難當頭，中原武林人士紛紛加入到反抗魔教，抵抗異族大軍中
全新武俠戰鬥RPG
超感官戰鬥武俠
戰神紀事
您一定要玩的
新類型武俠RPG
福旭國際股份有限公司



1.網管系統：

具網路架設與規劃能力，熟WINDOWS NT SERVER、IIS、HDLC及TCP/IP協定系統管理及硬體維修經驗者佳。

2.網頁編輯：

熟HTML、JAVA、CGI、VB，具網頁設計經驗、程式基礎、通訊協定者佳。

3.文　　編：

文筆流暢，諳英／日文，具編採能力，熟PC及PC GAME市場者佳。

4.美　　編：

擅電腦完稿／繪圖，熟3D動畫影像軟體佳。

5.特約作家：

在職／在學均可，請附一篇600字內任一遊戲評析。
（作品請自行備份，恕不退還）

◆以上人員須熟PC，具上網經驗，男女不拘，男需役畢。
◆意者請即附履歷照（自傳佳）註明應徵項目、希望待遇，寄高雄市前鎮區擴建路1-19號13樓
李麗月收

軟體世界雜誌

助理編輯

熟PC GAME、文書能力佳

意者請寄履歷照及自傳至
高雄市前鎮區擴建路1-19號13樓
軟體世界雜誌編輯部收

軟體[illegible]

★與衛普電視台合作，自111期起送衛普電腦台"來來玩網"得獎名單39名獲得"軟體世界雜誌"免費一年

李聰傑　台中市、何智勝　台北市、楊明育　基隆市
楊振東　新竹市、李維霖　台北市、吳漢璋　高雄市
王美萍　台北縣、常仁灝　台北市、吳建逸　台南市
張祖榮　台北市、周俊儒　台北市、李順德　台北市
張文昭　台北縣、蘇玉桃　台北縣、廖小萍　台北市
陳仁志　南投縣、林楊森　台北縣、湯偉倫　彰化市
黃國斌　花蓮市、張不凡　台中縣、何恭聖　南投縣
藍朝陽　屏東縣、游樹蘭　台中市、凌國華　台北市
周肇昇　台中縣、陳慧玲　台北市、黃俊元　台北市
任大平　南投縣、許哲嘉　台北縣、鄧博仁　嘉義市
楊宏文　台北市、簡祺庭　彰化縣、利維樟　屏東縣
李宗儒　台中市、劉錦鳳　台北市、胡展毓　台北市
葉峻昇　彰化縣、楊欣樺　台北縣、戴恆心　台北市



●6月[illegible]（[illegible]）

關德明　基隆市、鄭琨璋　台南市、蔣家豪　鳳山市
王祺元　高雄市、胡世銘　台北縣、陳怡郿　台中縣
劉玟璋　台中市、呂文森　高雄縣、萬長勳　台北縣
陳福榮　嘉義縣、吳素真　高雄市、黃泊鐘　台北市
劉芳妏　桃園縣、蘇勝茂　嘉義市、薛正豪　台中縣
楊紹旌　彰化縣、林銘群　宜蘭縣、劉敬哲　高雄市
劉亮吟　高雄市、謝立卿　苗栗市、張宇雄　台北縣
陳泰志　南投市、蔡柄祺　台中縣、陳紀甯　台北市
蕭淑惠　彰化縣、歐儷諭　台北縣、鄭義緯　台南縣
莊明惠　台北市、宋巍偉　桃園市、林東賢　新竹市
吳聖文　高雄市、傅弘文　鳳山市、簡育群　宜蘭縣
劉佳穎　台北縣、陳俊良　台北縣、李育新　台北縣
薛宇志　高雄縣、張詠順　台中縣、姚中華　高雄縣
張帆影　台北縣、劉威良　高雄市、黃聖智　彰化縣
陳韋助　台中市、梁兆文　台北縣
高嘉榮　嘉義市、劉政忠　高雄市
陳逸民　台北市、吳明儒　新竹市
陳健財　高雄縣、劉向道　台北市



攻略秘笈 Solution

★星海爭霸★

[illegible]者註：為了因應各位讀者的需求，本刊特地將[illegible]分為此刊[illegible]的人類及[illegible]兩族之攻略部份[illegible]，[illegible]者們在[illegible]族[illegible]時更[illegible]得心[illegible]）。



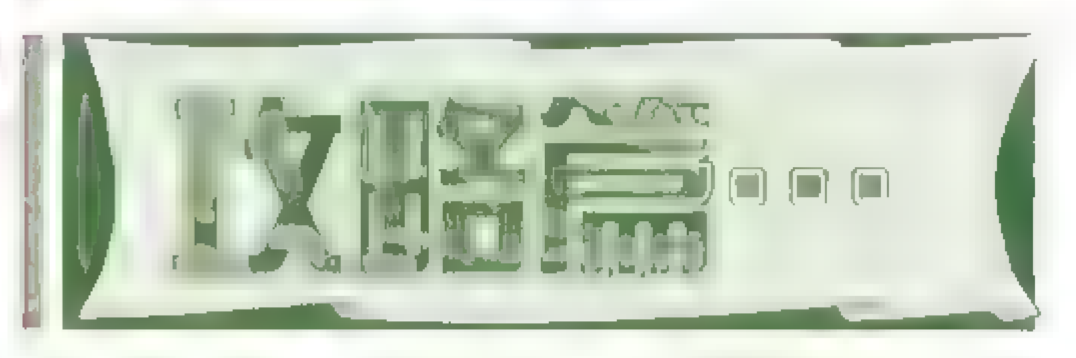
新人類的傳說



在三個種族之中，人類應該算是最中庸型的。建築物的裝甲沒有異形的厚，也沒有神民的護盾，但是可以修理；一般部隊的攻擊力並不起眼，但是以人類武裝的連射數來說，同時間的傷害力並不會比其他種族的部隊來得差，唯一的遺憾是：太花錢了。在前期的戰役或許還不會有什麼感覺，但是到了中後期之後，光是要提昇各項能力就必須花不少錢，而且有些建築物還必須蓋兩座（因為附屬建築的關係）。



但是，人類的優點其實還是不少，例如會隱形的幽靈式戰機、威力強大的核子彈以及可怕的大和巨砲，相信用習慣之後，玩家們會發現：人類是很強的！



●以下文內M代表礦物、G代表瓦斯

[illegible] BOOT CAMP [illegible]

◆[illegible]

⊙建造三個補給站
⊙建造一座高能瓦斯精煉廠
⊙提煉瓦斯100單位

◆[illegible] 異形－戰鬥神部落

◆[illegible]

M=150；G=0

◆[illegible]

指揮中心×1
補給站×1
陸戰隊員×16
SVC×1

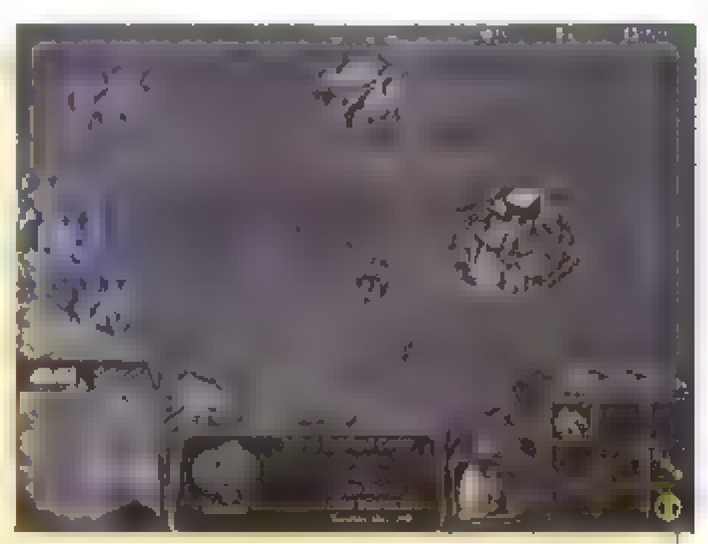


◆[illegible]

無

★[illegible]

[illegible]



這是讓玩家們瞭解操作法的關卡，除了一些弱小的敵人外，就只有玩家的基地了。基本上來說，敵人並不會主動過來攻擊玩家，而玩家的任務也不在於屠殺，只要先蓋好補給站，再蓋好瓦斯精煉廠，當落左上角就會將目前存量和過關必須量顯現出來，當玩家們的瓦斯存量到達一百時，任務就結束了。

Solution

第一關

◆完成條件：⊙找到瑞那
⊙建造軍營
⊙訓練十名陸戰隊
⊙瑞那必須活著

◆敵軍勢力：異形－地獄犬部落



◆我軍初期資金：
M=40；G=0

◆我軍初期配置：
指揮中心×1
補給站×1
陸戰隊員×5
SVC×5

◆我方援軍：瑞那×1

★進擊策略建議



和練習關幾乎是同樣等級，玩家們一開始就可在下方發現目標之一的瑞那，只要我方部隊一靠近就可以帶走，我方基地在戰場下方，只要到達基地後就可以開始生產了。

由於本關的目的也不是在屠殺，所以玩家們不需四處亂跑，只要先建造一座軍營，然後將我軍所不足的陸戰隊補滿即可。

第二關 BACKWATER STATION邊境站

◆完成條件：⊙消滅被異形所感染的指揮中心
⊙瑞那必需活著

◆敵軍勢力：異形－地獄犬部落

◆我軍初期資金：
M=200；G=200

◆我軍初期配置：
指揮中心×1 軍營×1
補給站×2 瑞那×1
陸戰隊×4 SVC×2

◆我方援軍：
碉堡×3 SCV×2
火蝙蝠×5
軍營×2 研究院×1 指揮中心×1

★進擊策略建議：



一開始我方已經有了基地可供生產，但是如果沿著山路往北方走的話，可以收復原先被拋棄的另一座基地，再以本基地為生產中心，開始往戰場的右上角進攻。

這關較為麻煩的是地底生產房和旁邊的異形蟲，玩家可以在玩家們可在其攻擊範圍外一字排開，然後用瑞那將異形蟲引出，很容易就能將之全部幹光（不過記得要小心瑞那是不能死的），最後在戰場最右上角的基地擊毀即可

第三關

⊙撐到我方援軍到達（30分鐘後）
異形－地獄犬部落
M=0；G=0
指揮中心×1 補給站×2
軍營×1 研究院×1
碉堡×2 飛彈炮塔×3
陸戰隊×14 兀鷹×3
SVC×6
運輸機×5

這是一場防禦戰，由於敵方的勢力相當龐大，筆者強烈推薦一不要往外打。由於礦區就在基地範圍內，基本上來說，玩家必須要做的就是加強防禦線。



敵軍的主力在最後一分鐘會大舉進攻，在這之前都是一些殘兵剩將，而大舉進攻會沿著基地外騎前進，所以說只要生產一大堆陸戰隊，將之分佈在基地前的高台邊緣，過關應該是沒有什麼問題才對；三十分鐘過後，我方援軍會分乘五艘運輸機抵達，任務就結束了。

攻略秘技 Solution

★星海爭霸★

◆完成條件：⊙到敵方總電腦盜取資料

⊙瑞那必須要活著

◆敵軍勢力：人類－血鷹閃擊中隊

異形－戰鬥神部落

◆我軍初期資金：M=0；

G=0

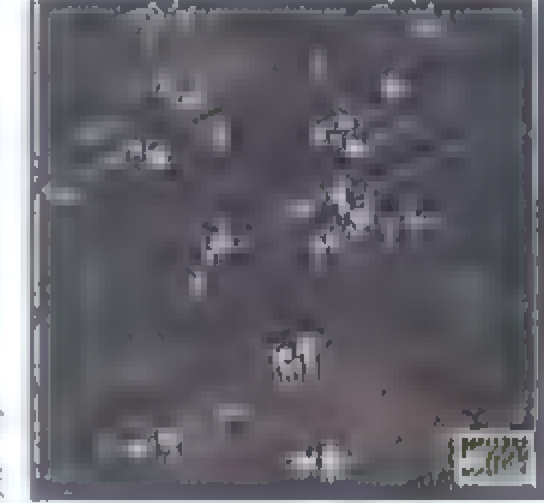
◆我軍初期配置：

瑞那×1　陸戰隊×7

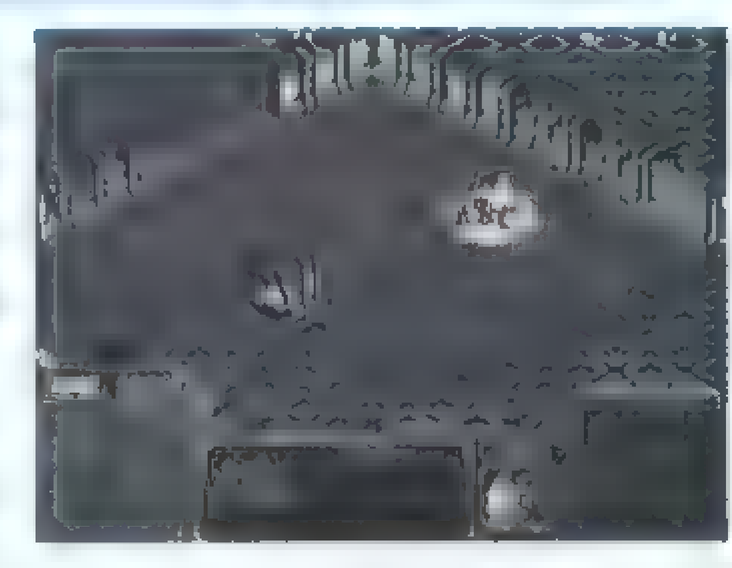
火蝙蝠隊員×4

◆我方援軍：無

★進擊策略建議：



這是一個基地關，由於不能生產又不能補給，玩家們千萬特別小心（因爲人類沒有異形的恢復力，也沒有神民的護盾）。



這一關只有兩點要特別注意：第一、地上總共有五個標誌，其中有兩個是互通的傳送點，有一個是過關標的，另外兩個是開門用的機關；在地圖最上面的那一個，控制了一座牢房，牢房內有八隻異形蟲，開門前請先排好陣形。第二、地上和牆上都有機關，到達一個新的地點後請先儲存一下進度，以免發生意外。

■第四關 THE JACOBS INSTALLATION秘密基地

■第五關 REVOLUTION革命

◆完成條件：第一階段：

．帶領凱瑞根回到基地

⊙保衛保衛基地

⊙瑞那和凱瑞根必須要活著

第二階段：

⊙敵全滅

⊙瑞那和凱瑞根必須要活著

◆敵軍勢力：人類－血鷹閃擊中隊

◆我軍初期資金：M=300；G=300

◆我軍初期配置：瑞那×1　陸戰隊員×11



◆我方援軍：

凱瑞根×1

碉堡×6

陸戰隊×20

軍營×2

SCV×2

補給站×4

工廠×2

瓦斯精煉廠×1

指揮中心×1　太空站×1

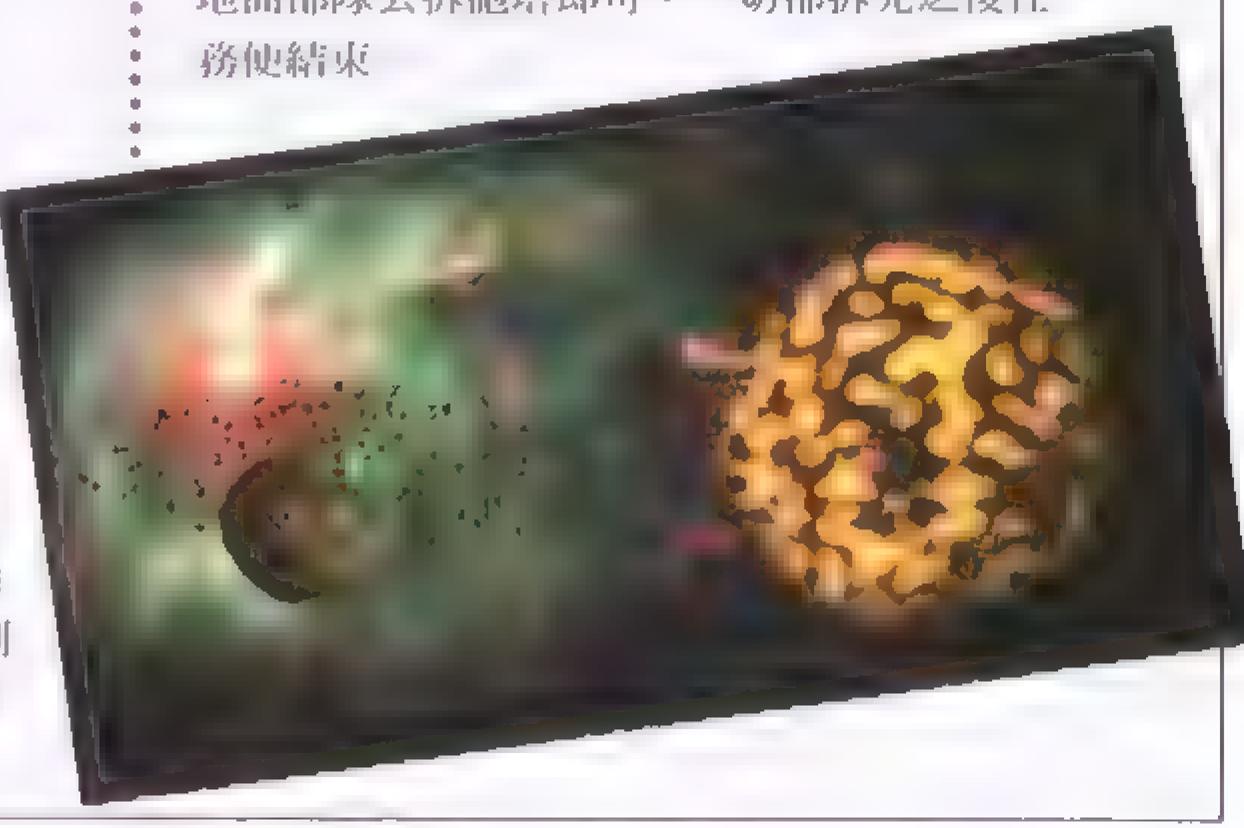
飛彈砲塔×1

★進擊策略建議：

這一關的難題在於第一階段，雖然一開始就可以找到凱瑞根，但是在進入基地之前會遇到大批敵人（包含碉堡和飛彈塔），如果沒有善用凱瑞根的隱形及遠射能力的話，任務OVER是很正常的；不過只要讓凱瑞根站上基地旁的標誌，基地就變成我方的



接下來是第二階段的任務，由於我方開始可以生產死靈式戰機，而且可以裝備隱形裝置，所以說敵軍根本不是對手，只要集結一定數量的戰機，一起隱形衝進去，注意不要跑到飛彈砲塔的偵測範圍內，很快就可將生產建築拆掉，這時再用運輸機送地面部隊去拆砲塔即可，一切都拆完之後任務便結束



攻略秘笈 Solution

第六關 [illegible]

◆完成條件：⊙保護NORAD II

⊙帶領瑞那和兩艘運輸艦到NORAD II

◆敵軍勢力：異形－破壞巨人部落

異形－地獄犬部落

◆我軍初期資金：M=75；G=0

◆我軍初期配置：瑞那×1　陸戰隊員×4

火蝙蝠隊員×1　SVC×2

◆我方援軍：

戰艦側：

NORAD II ×1

陸戰隊×6

巨人×3

SCV×2

基地側：

飛彈砲塔×2

碉堡×3

補給站×6

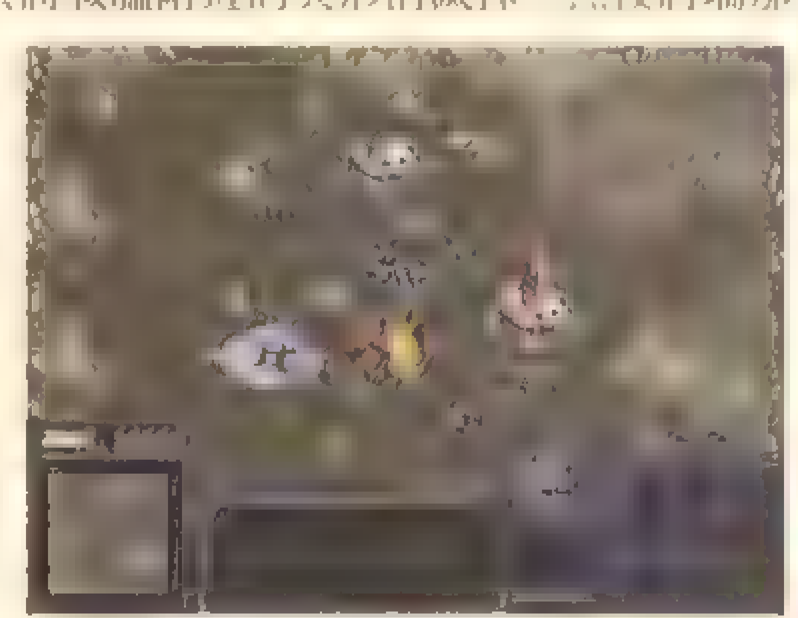
指揮中心×1

巨人×1　陸戰隊×2　工程研發局×1　軍營×1

★進擊策略建議：

這關最難的部份在於戰艦的保護，因為[illegible]的面積過小，沒有辦法加蓋其他建築物，但是[illegible]有兩隻 SCV在其周圍，遇到危險時可以趕快修復。

基本上來說，這關開始有巨人可以使用，正好彌補了這關不適用死藏式的缺憾（因為戰艦的周圍都是異形的對空裝置），集結一大群之後，順著路過去消滅戰場上方的異形基地，或者是開出一條通路來，過去將戰艦附近的異形消滅掉，然後將瑞那和兩艘運輸艦護送到戰艦旁的標記，兩者一起到達時，任務就結束。



第七關 [illegible]

◆完成條件：⊙帶PSI EMITTER到達另一個標記處

⊙凱瑞根必須要活著

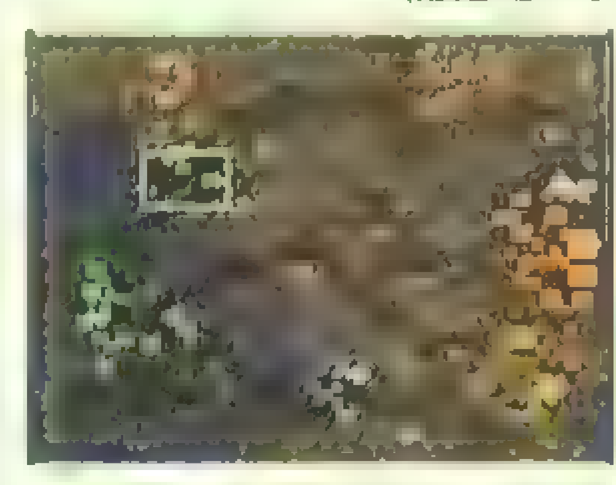
◆敵軍勢力：人類－DELTA閃擊中隊

◆我軍初期資金：M=170；G=0

◆我軍初期配置：指揮中心×1　軍營×2

科學實驗室×1　太空站×1

補給站×5　工程研發局×1



碉堡×1

飛彈炮塔×1

凱瑞根×1

陸戰隊員×10

兀鷹×2

SVC×4+1

冒險家科學船×1

◆我方援軍：無

★進擊策略建議：

這一關一開始我方的一部份基地就在被攻擊中，而凱瑞根和一台抱著PSI的SVC就在這裡，第一要務就是將它們兩個撤回上基地（不要撐了，這裡



保不了的），然後開始建立防禦兵力。必須要特別小心的一點，對方的戰機也已經[illegible]了，[illegible]以基地的防禦線之中[illegible]。

對於本關的攻略路線，筆者較建議玩家由[illegible]進攻，集結十一隻戰機加上一隻冒險家，就可以瓦解本地的坦克戰線，順便佔領本地的礦區；然後從此地生產巨人配合戰機往前推進，拆除敵方基地後，就會發現目標就在[illegible]。

基本上來說，本關的任務只是要凱瑞根他們到達兩個標記，所以要不要繼續往下拆，就看各位玩家高興了。

攻略秘笈 Solution
★星海爭霸★

第八關 THE BIG PUSH大進擊

◆完成條件：⊙把所有敵方的勢力全部消滅
⊙杜克必須要活著

◆敵軍勢力：人類－DELTA閃擊中隊
人類－死神之手終結中隊

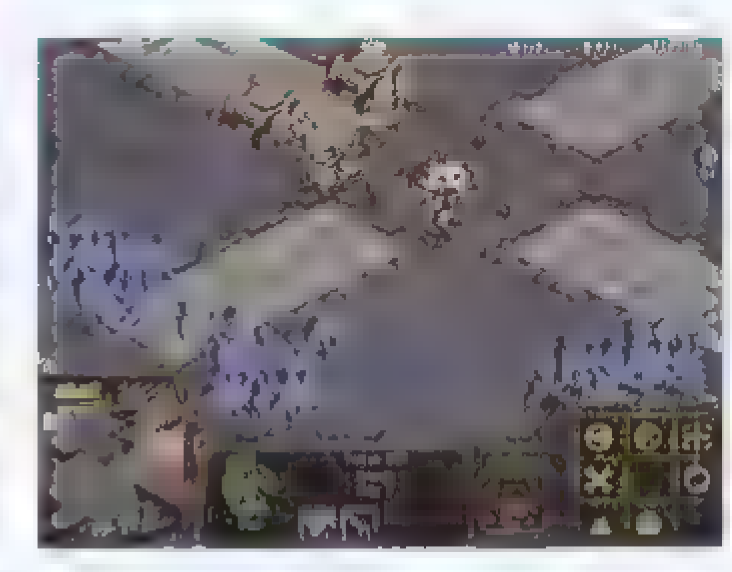
◆我軍初期資金：M=250；G=100

◆我軍初期配置：
指揮中心×1
軍營×1
科學實驗室×1
太空站×1
補給站×5　杜克×1
巨人×3　鬼子×2
運輸艦×2　戰隊員×2
SVC×4



◆我方援軍：無

★進擊策略建議：



這關一開始我方的基地都飄在半空中，而且附加建築大多已經建好，一開始玩家所必須要做的，就是請它們對號入座、開始工作（找不到座位？用降下指令呀！這樣就會將位置顯現出來）。

基本上來說，敵方從這關開始，已開始變得有點主動侵攻，玩家的防禦陣線必須大幅加強才行；戰機最好也以整群活動較好，以隱形避開敵方反擊，先攻擊敵方生產用的建築，優先將戰場左方的敵軍清除掉，搶佔戰場上方的礦區，然後以兩方夾擊消滅掉剩下的敵軍即可。

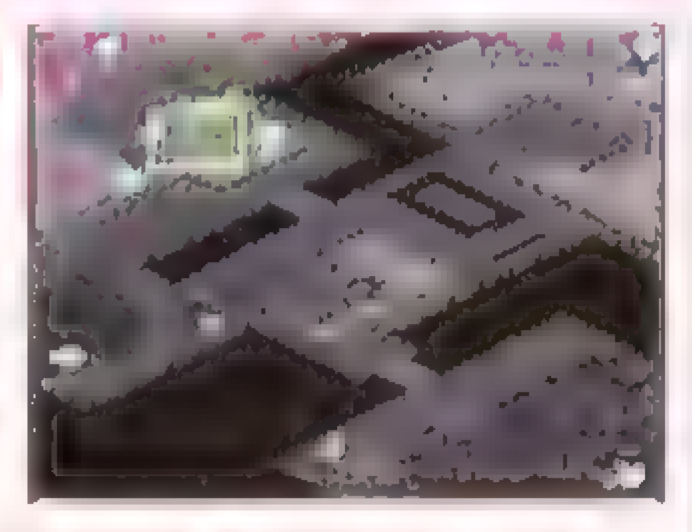
第九關 NEW GETTYSBERG新蓋茲堡之役

◆完成條件：⊙把所有的神民勢力全部消滅
⊙所有異形的建築物必須存在
⊙凱瑞根必須要活著

◆敵軍勢力：神民－薩加斯部落
異形－戰鬥神部落

◆我軍初期資金：M=250　G=150

◆我軍初期配置：
指揮中心×1
工廠×1
補給站×3
凱瑞根×1
陸戰隊員×6
兀鷹×2
運輸艦×2



◆我方援軍：無

★進擊策略建議：

這是劇情中最令人痛恨的一關，我方任務是要保護異形，但是異形卻會三不五時派些小兵兵出來偷襲，反正要保護的只是建築物，那些小兵就宰了吧（在橋口建幾個砲塔）！

由於敵軍是神民，戰機的隱形作戰是不太有用的，筆者的建議是以大和戰艦主攻，巨人和戰機作為輔助，優先將光炮和生產建築拆掉（如果錢夠多的話，用核子彈攻擊也不錯，反正神民的建築物不會跑）。

通通拆完之後劇情就發生了，異形基地會瞬間湧出數十隻各種單位，跑來拆人類的基地，然後就任務結束（不過看那個樣子，人類基地大概是完蛋了）。

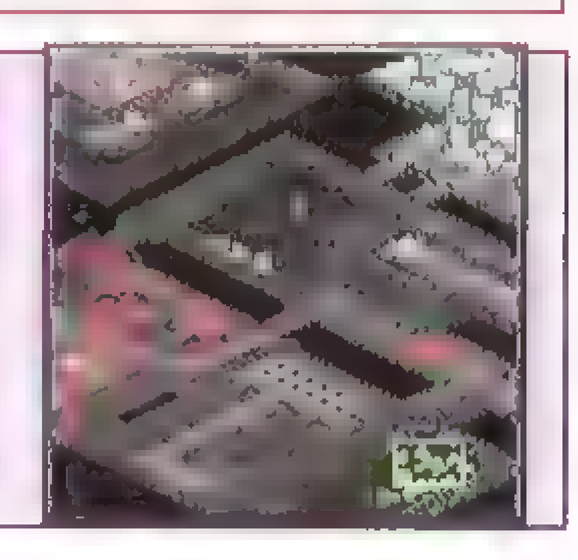
第十關 THE HAMMER FALLS晴天霹靂

◆完成條件：⊙破壞ION CANNON
⊙瑞那必須要活著

◆敵軍勢力：人類－血鷹閃擊中隊
人類－ELITE GUARD

◆我軍初期資金：M=500；G=150

◆我軍初期配置：
指揮中心×1
補給站×3　瑞那×1
阿克來攻城坦克×2
兀鷹×1



陸戰隊員×16　火蝙蝠隊員×2　SVC×2

◆我方援軍：無

★進擊策略建議：



這關的任務是要破壞戰場最北方的離子砲，由於其本身沒有攻擊力，所以我方可以將注意力放在其他地方。這個任務已是人類的最後一個任務，艱難是可以預想得到的，比較需要注意的只有一點，那就是敵方鬼子的癱瘓攻擊和隱形，被其癱瘓的作戰單位就算是死定了，所以集團行動記得要帶隻冒險家。

基本上來說，這關的條件並不是敵全滅，如果玩家真的覺得很勉強，也可以用戰機隱形起來當先鋒，配合巨人當護衛，建造一隻艦隊當主力，只要清出一條通道，讓我方的艦隊到達離子砲旁，集中全力將其轟平後（大和巨砲齊發的效果不錯唷）任務就結束了。

作戰策略篇⋯

●名稱：冒險家科學船

（EXPOLER SCIENCE VESSEL）

●類型：機動性科學研究船
●所需資源：M=25　G=300
●所需時間：80
●所需建築：太空站、科學實驗室
●裝甲耐久力：200
●攻擊類型：0
●攻擊距離：0
●攻擊方式：0
●功擊力：0
●反應爐能量：200
●基本裝甲等級：1



●類型：破壞／情報探員
●所需資源：M=25　G=75
●所需時間：50
●所需建築：軍營、研究院、科學實驗室及隱密行動中心
●裝甲耐久力：45
●攻擊類型：散彈槍（陸空兩用）
●攻擊距離：6
●攻擊方式：衝擊性
●功擊力：10
●基本裝甲等級：0



●類型：裝甲步兵
●所需資源：M=50　G=0
●所需時間：24
●必需建築：軍營
●裝甲耐久力：40
●攻擊類型：步槍（陸空兩用）
●攻擊距離：4
●攻擊方式：正常
●攻擊力：6
●基本裝甲等級：0



●類類型：裝甲突擊兵
●所需資源：M=50　G=25
●所需時間：24
●所需建築：軍營及研究院
●裝甲耐久力：50
●攻擊類型：火焰噴射器（地面）
●攻擊距離：2
●攻擊方式：衝擊
●功擊力：16
●基本裝甲等級：1



●類型：裝甲運輸艦
●所需資源：M=100　G=100
●所需時間：50
●所需建築：太空站、控制塔台
●裝甲耐久力：150
●攻擊類型：無
●攻擊距離：0
●攻擊方式：0
●功擊力：0
●基本裝甲等級：1



攻城掠地 Solution

★[illegible]★

●[illegible]

●類型：衝鋒打擊部隊
●所需資源：M=100 G=50
●所需時間：40
●所需建築：工廠、兵工廠
●裝甲耐久力：125
●攻擊類型：30mm機炮（地面）／防空飛彈（空中）
●攻擊距離：5
●攻擊方式：機炮（正常）／飛彈（爆炸）
功擊力：10／20
●基本裝甲等級：1

●[illegible]

●類型：太空工程車
●所需資源：M=50　G=0
●所需時間：20
●所需建築：指揮中心
●裝甲耐久力：60
●攻擊類型：切割刀（地面）
●攻擊距離：1
●攻擊方式：正常
●功擊力：5
●基本裝甲等級：0





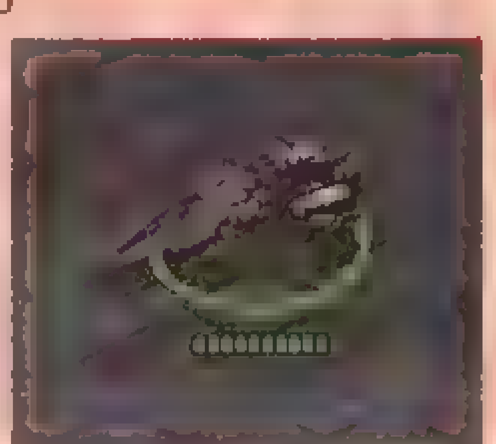
●名稱：阿克萊攻城坦克

（Arclite Siege Tank）

●類型：自走炮
●所需資源：M=150　G=100
●所需時間：50
●所需建築：工廠及機房
●裝甲耐久力：150
●攻擊類型：加農炮（坦克）／震波炮（攻城模式）
●攻擊距離：6（坦克模式）／12（攻城模式）
●攻擊方式：爆炸
●功擊力：30／70
●基本裝甲等級：1

●名稱：兀鷹（Vulture）

●類型：高速浮空車
●所需資源：M=75　G=0
●所需時間：30
●所需建築：工廠
●裝甲耐久力：80
●攻擊類型：榴彈炮／蜘蛛雷
●攻擊距離：5
●攻擊方式：衝擊性／接近爆炸
●功擊力：20／125
●基本裝甲等級：0



●名稱：[illegible]式（WRAITH）

●類型：空中戰鬥機
●所需資源：M=200　G=100
●所需時間：60
●所需建築：太空站
●裝甲耐久力：120
●攻擊類型：雙子星空對空飛彈（空中）／雷射快炮（地面）
●攻擊距離：5
●攻擊方式：飛彈（爆炸性）／雷射（正常）
●反應爐能量：200
●功擊力：15／8
●基本裝甲等級：0

●名稱：[illegible]巨獸級戰鬥巡洋艦

（BEHEMOTH BATTLECRUISER）

●類型：指揮艦
●所需資源：M=400　G=300
●所需時間：160
●所需建築：太空站及控制塔台、科學實驗室及高能物理實驗室
●裝甲耐久力：500
●攻擊類型：雷射（地面及空中）／大和波動炮（地面及空中）
●攻擊距離：6
●攻擊方式：正常
●功擊力：雷射25／大和波動炮249
●反應爐能量：200
●基本裝甲等級：2





心得篇…

對於初學者來說，異形是三個種族中最難入手的，但這並不是指操作方面難；實際上來說，異形的建築物升級模式最類似上一代的魔獸爭霸，但是由於在設定上要突顯出種族特色，所以有許多特別奇怪的設計，但如果可以練得好，使用其他種族時最起碼可以加兩三成的功力。筆者將異形軍的一些特點列舉在後，以供玩家參考。



一、異形增建各種建築物的步驟，比其他種族麻煩許多。舉例來說吧：要建一座螳螂塔，玩者必須先生產一隻工蜂，再將這隻工蜂變化成螳螂塔；在螳螂塔完成之時，工蜂也不見了。由於這樣，異形的建築物其裝甲耐久力雖明顯較高，但是也必須保持一定數目的工兵來演化成建築物。

二、要建築各種建築物必須先要製造營養管束區，在區域內才可建造，萬一敵方攻擊時將產生房打掉的話，區域內的建築會全部失去作用（反過來說，玩家在對付異形時就可以使用這一招）。

三、異形的兵器屬性偏重於攻擊性，除了擁有威力強大的自爆兵種外，攻擊威力也普遍較高；不過除了護者飛螳外的異形攻擊距離通常較短，以人海戰術較爲有利。

四、異形部隊的生產，全部是由孵育室負責，生產的速度較快，一次可以生產三隻（如果是成對的單位則是六隻），但是萬一沒守護好而被敵軍給拆了的話，就一切都完了。

以上數點，是異形族必須注意的，接下來我們就進入攻略部份吧！



★注意：以下文中的M—礦物、G—瓦斯

第一關



◆完成條件

⊙建造一個孵化池

⊙建造一個刺蛇穴

⊙保護蛹的安全

◆敵軍勢力：人類－終結中隊「死神之手」（咖啡色）

◆我軍初期資金：M=200、G=0

◆我軍初期配置：蛹×1　異形蟲×12　王蟲×1　孵育室×1　工蜂×2　營養管束生產房×1

◆我方援軍：無

★進擊策略建議：



這關是熱身用的，基本上來說敵人並不強，唯一較爲麻煩的是對方的死靈式戰機，不過它不會主動過來攻擊，玩家們大可先完成第一階段的要求；等到出現第二段任務時，由於我方已經可以生產刺蛇，就可以將其打下來。

敵軍有座軍營在戰場右下角，最好先將其拆掉，以免我方進攻基地時，後方敵援軍越來越多。

第二關（EGRESSION送出）

◆完成條件：將蛹送到另一個標誌處

◆敵軍勢力：神民－薩加斯部隊（藍色）

◆我軍初期資金：M=300、G=0

◆我軍初期配置：工蜂×2　刺蛇×3　飛螳×2　王蟲×3　蛹×1　孵育室×2　孵化池×1　營養管束生產房×1

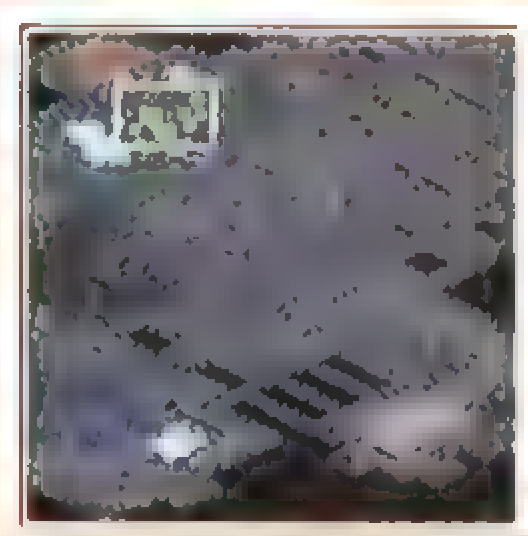
◆我方援軍：

刺蛇×6

★進擊策略建議：

這一關是第一次遭遇到神民，由於神民的作戰





單位都相當強悍，玩家最好有犧牲的覺悟。一開始在蛹的旁邊有六隻刺蛇，只要我方有單位接近（任何單位都一樣）就會變成我方的人。這關的資金並不缺乏，所以請大量生產刺蛇，而且集體行動比較有勝算。



這關的目的並不是屠殺，所以只要清出一條路，將蛹送過去就可以了；但是筆者在此有兩點要說明：一、蛹的運送方法是選一隻工蜂，對著蛹按滑鼠右鍵，就可以將其叫起。二、戰場下方的標記並不屬於我方，蛹要到達之前，請記得先派一個單位將其佔領（隨便哪一種兵都可以，只要從上面經過，讓其光圈變色即可）。

第三關

◆完成條件：⊙消滅所有的地球人
⊙保護蛹的安全
◆敵軍勢力：人類－閃擊中隊「血鷹」（白色）
◆我軍初期資金：M=150、G=50
◆我軍初期配置：王蟲×3　工蜂×2　刺蛇×4　飛螳×4　蛹×1　孵育室×1　刺蛇穴×1　孵化池×1　孢子生產房×3
◆我方援軍：無

★進擊策略建議：

這關敵方的阿克萊坦克開始上場了，但是我方可以生產飛螳從空中攻擊，所以並不會造成很大的威脅。我方基地上方有一礦區，由於敵軍不會去開採，實際上來說不必急著去搶，等到我方實力夠再去拿即可（大概是可以量產飛螳之後）



敵方所佔的是一片高地，邊緣是由阿克萊坦克和飛彈塔守護，但是戰場最右上角一帶，防禦網較為偏弱，建議由此進攻（由於敵軍的工廠也在此地，最好準備一支犧牲部隊，一開始接戰就去拆工廠）。這關的主力最好用空軍，因為我方只要一開始攻擊重要建築物，部署好的坦克就會跑回來送死；等到坦克被打完了之後，用地面部隊去將飛彈塔拆除即可過關

過關後會有一段動畫：THE DREAM（夢想）

第四關　AGENT OF THE SWARM

◆完成條件：第一階段：保護這個蛹，直到孵化
第二階段：消滅或感染瑞那的基地
◆敵軍勢力：人類－巫魔加護國軍（藍色）；瑞那（綠色）
◆我軍初期資金：M= 250、G= 250
◆我軍初期配置：王蟲×2　工蜂×3　刺蛇×4　蛹×1　異形蟲×6　后蟲×2　孵育室×1　營養管束生產房×1　孢子生產房×4　地底生產房×2　萃取房×1
◆我方援軍：凱瑞根（由蛹中出現）



★進擊策略建議：

這一關是屬於空戰用地形，一開始玩家最好先努力提昇科技等級，敵軍會不定時地派一些人過來騷擾，但只要小心一些就可以了。等到第一階段的任務完成之後，我方大概也開始生產空軍了，派一些人（含工蜂）過去旁邊的島建立第二基地，本基地專用來挖礦和生產空軍。



到了這裡以後玩家有兩個選擇，第一個呢？就是寸草不留地殺，那就最好從戰場的左下角開始拆起（因為本地的空防較弱），清除敵人後還可收復礦區。

第二個選擇呢？瑞那的基地就在戰場右上角

Solution

（綠色的基地就是），先用飛螳過去將沿岸的防空網打出一個缺口，再用王蟲送地面部隊過去，兩邊配合一起拆，不過在此之前記得先加強本身基地的防禦工事，以免反而被敵軍趁隙給拆了。剩下瑞那的基地時，不管是將其轟平或是感染都可過關，不過如果要感染的話，記得先叫其他單位攻擊，將其耐久值打成紅的，才可派后蟲將其感染。

第五關 THE AMERIGO 亞米加

◆完成條件：⊙保護凱瑞根到達超級電腦之前
⊙凱瑞根必須活著

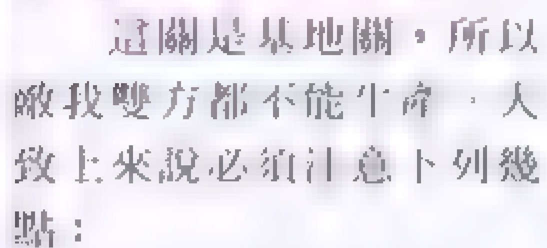
◆敵軍勢力 人類－閃擊中隊「血鷹」（白色）

◆我軍初期資金：M=0、G=0

◆我軍初期配置：凱瑞根×1 刺蛇×2
異形蟲×6

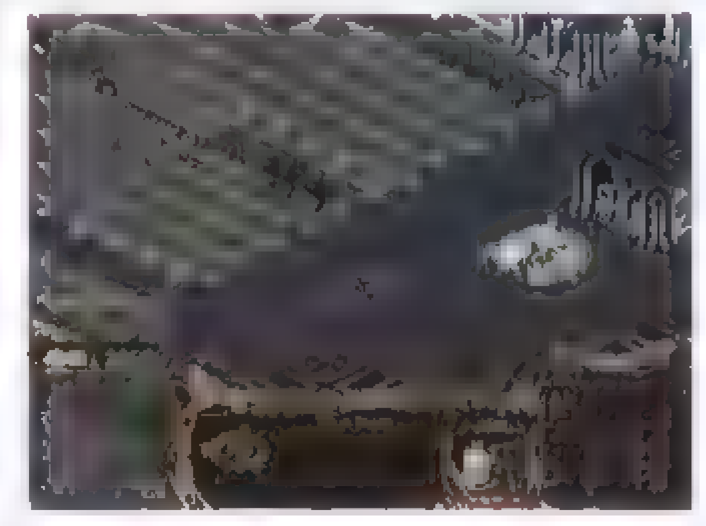
◆我方援軍：異形蟲×8

★進擊策略建議：



這關是基地關，所以敵我雙方都不能生產，大致上來說必須注意下列幾點：

一、敵軍鬼子的射程特別遠，在我方無法反擊的地方，最好躲到其射程外。



二、善用異形的掘地能力來恢復HP，而凱瑞根的隱形特殊能力則可以在敵人無法發現下攻擊而不被反擊，不過要小心敵人的飛彈塔可以偵測出其位置。

三、小心地面的飛彈塔及牆上的機槍，這些是隱藏的，必須有人接近才會啟動。

四、有三道門是由機關控制的，分別是援軍所在的牢門、中途的機關門和最後的電腦室門，每一道機關旁都有敵軍看守，請小心。

過關後會有一段動畫：BATTLE ON THE AMERIGO（決戰亞米加）

第六關

◆完成條件 ⊙撲滅多管閒事的神民
⊙凱瑞根必須活著

◆敵軍勢力 神民－薩加斯部隊（藍色）

◆我軍初期資金 M=250、G=250

◆我軍初期配置 孵育室×1 孵化池×1
刺蛇穴×1
營養管束生產房×1
地底生產房×1
孢子生產房×1
凱瑞根×1
工蜂×4 刺蛇×4
王蟲×3 飛螳×2
守衛者×2

◆我方援軍 無

★進擊策略建議

這關的對手又是神民，但是我方多出了一種兵種，那就是號稱遠程轟炸機的「守衛者」，其射程剛好比神民的光炮遠一點點，但是沒有對空攻擊能力，所以隨時要有其他單位護駕才行。一開始較急的是研發出王蟲的運送能力，可以將工蜂送到旁邊的兩個礦區去，以三個地方來生產。



大致上來說，本關可視為一個練習關，因為神民的建築物有一個極大的缺點，那就是沒有輸送塔的話，建築物就不會動（這個缺點異形也有），所以玩家可以在本關練習如何瓦解光炮的動力（後面很有用喔）。

當我軍將神民的基地拆掉之後，塔沙達會提出要與凱瑞根會面，地點在戰場中央的平台上，此時玩家只要用王蟲將其送過去即可過關（凱瑞根在毆打塔沙達的畫面可以不用管）。

攻略 Solution
★星海爭霸★

將地獄犬部落全部清理掉
異形－地獄犬部隊（橘色）
M=800、G=200



工蜂×4　王蟲×4
刺蛇×8　飛螳×4
◆我方援軍：無
★進攻策略建議：

開始我方並無基地，筆者建議一開始就集結我方所有兵力，將距離最近的一座基地剷平，將其礦區及瓦斯搶過來（建築物是搶不過來的，不用再試了），然後以最快速度建造至可以生產飛螳。

第七關



然後先將左方的小基地消滅，並建立起我軍的第二基地，沒有萬全的準備不要進攻，因為有一群刺蛇藏在地底下），並將我方科技提昇至可將飛螳轉換成守衛者，因為敵方大本營前面有一排孵化房（對地、對空都有），最好是用守衛者遠程攻擊，而其他單位由刺蛇和飛螳解決，突破這一排之後，剩下的就是拆房子了。

不過要注意兩件事情：第一、要小心自己基地的安全，因為本關敵人基地有四個，如果不先架好防禦網就進攻，很容易得不償失。第二、敵人的工蜂會四處跑，已經清除過的地區也要派一小隊待在那，不然會一下子又冒出一群來。

第八關

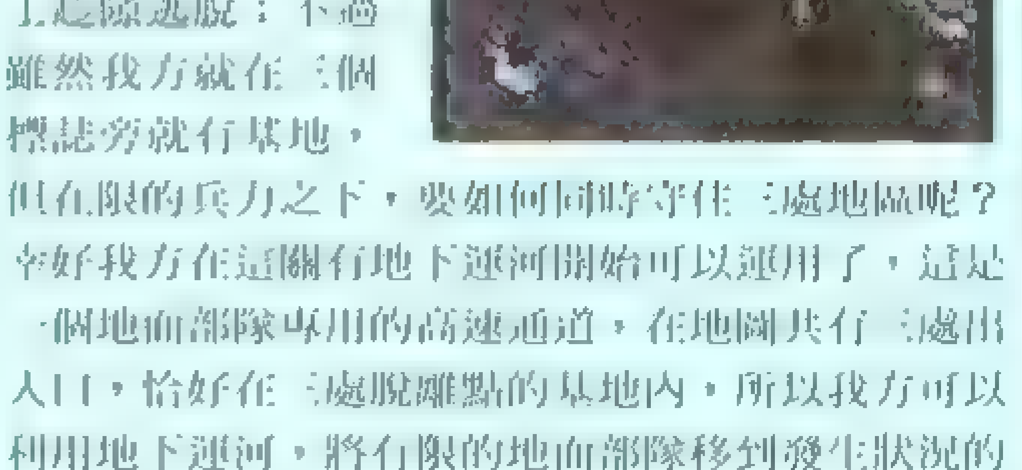
◆完成條件：⊙摧毀神民的根據地
⊙消滅所有的暗影聖堂武士
⊙凱瑞根必須活著
◆敵軍勢力：神民－阿基拉部落（綠色）、薩加斯部落（藍色）
◆我軍初期資金：M=350、G=350
◆我軍初期配置：（本陣）雷獸×2　工蜂×2　王蟲×2　刺蛇×2　凱瑞根×1　孵育室×1　地下運河×2　營養管束生產房×1
（右上標誌）　王蟲×1　異形蟲×6
（左上標誌）　王蟲×1　刺蛇×2
（左上基地）　孵育室×1　地下運河×1
（右下基地）　孵育室×1　地下運河×1
（右下標誌）　王蟲×1　刺蛇×2　異形蟲×4
◆我方援軍：無
★進攻策略建議：



這一關有個相當重要的過關條件，就是不能讓暗影聖堂武士逃走，但是地圖上卻有三處可供其逃離戰場的地點，因此必須派兵巡邏把守，以免讓隱形的暗影聖堂武士趁隙逃脫；不過雖然我方就在三個標誌旁就有基地，



但在有限的兵力之下，要如何同時守住三處地區呢？幸好我方在這關有地下運河開始可以運用了，這是一個地面部隊專用的高速通道，在地圖共有三處出入口，恰好在三處脫離點的基地內，所以我方可以利用地下運河，將有限的地面部隊移到發生狀況的地點。



等到暗影聖堂武士全部消滅之後，儲備軍力足夠後就可以開始反攻了。至於進攻路線，筆者較建議由右上角先打（反正我方的運河出口就在附近），等到建好基地後就往下架防禦戰線，順便集結一些飛螳和守護者過去消滅右下角的阿基拉部落（記得消滅光砲的原則，這一項可以運用在神民大部份的建築物上，即使是傳送門和星門也一樣）。另外薩加斯部落會不斷生產聖堂武士，等到生產一個數目後，就會往我方進攻，最好是在這之前先生產一批部隊出來（最起碼要有守衛者 12隻以上，而且沒事不要擠成一團，不然會很慘的）。

最後將所有的部隊一起進攻敵軍基地即可，但是由於本關的敵軍開始有隱形能力，記得沒事就帶隻王蟲四處搜索一下，以免過不了關。

過關後會有一段動畫：THE WARP（跳躍）



第九關

◆完成條件：第一階段：帶一隻工蜂到水晶處挖掘

第二階段：保護其挖掘時不受干擾（十分鐘）

第三階段：將水晶帶回基地

◆敵軍勢力：神民－阿基拉部落（綠色）、奧瑞加部落（橙色）、VELARI部落（黃色）



◆我軍初期資金

M=750、G=750

◆我軍初期配置

孵育室×1

進化室×1

孵化池×1

地底生產房×1

工蜂×4　刺蛇×2

王蟲×3

異形蟲×6

◆我方援軍　無

★進擊策略建議

本關比較需要注意的，大概就是敵軍的航空母艦，如果遇上了，請先集中火力攻擊母艦，母艦一沈，攔截機就會自行掉落。本關地圖大致分為三層，剛好三個部落一種一層，依照筆者的建議是一層一層打，因為最上層就是我軍所在，將左邊的阿基拉部落先消除的話，就可以先將礦區奪取過來。



比較麻煩的是中層的VELARI，由於其航空母艦甚強，我方可對空的兵種最好多準備一些；而且由於其基地面積很長，在進攻時必須小心我方基地的防守，因為敵方會把現有部隊分兩邊，一半趕去支援，另外一半偷跑來拆我軍基地。

至於最下方的奧瑞加部落呢？要不要打就隨玩家了，因為目標就在其包圍網的中間，當我軍的工蜂在挖掘水晶時，必須要等待十分鐘，為了在等待的期間不受干擾，筆者是建議玩家順便將其消滅掉，最後就將水晶送回我方基地中的標誌，任務就算是完成了。

第十關 FULL CIRCLE（完全循環）

◆完成條件：第一階段：摧毀神殿

第二階段：將水晶帶到神殿處

◆敵軍勢力：神民－阿拉部落（紅色）、阿基拉部落（綠色）、VELARI部落（黃色）



◆我軍初期資金：

M=1000、G=1000

◆我軍初期配置：

孵育室×1　營養管束生產房×2　雷獸×1

王蟲×4　工蜂×3

異形蟲×6　刺蛇×3

◆我方援軍：

工蜂×1（帶著水晶）

★進擊策略建議：

這關是令人最不悅的一張地圖，我方所有的單位都可生產，但是卻有一個很嚴重的限制，那就是瓦斯瓦斯礦不足，攻進敵陣之前，只有一個噴出口產量較豐（在戰場右方中間，靠近橋的位置）。



筆者建議玩家一開始建好基地之後，就開始生產飛螳，先將右邊的敵人消滅，這樣就可以將瓦斯礦搶奪到手；將防禦陣線建好後，應該就可以調兵把左方的敵軍清滅。

當我軍要開始進攻時，最好先做好編隊，大致上來說，只要有十二隻守衛者、十二隻飛螳和一些



刺蛇即可，如果要拆得快的話，最好加上一些雷獸；攻擊順序是先拆除旁邊的傳送門，不然只要一開戰，敵人的部隊將會不斷地出現。

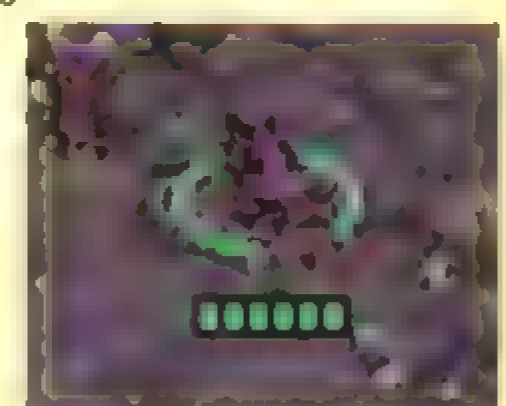
最北方的阿拉部落要不要打都可以，玩家是狀況而定，主要是神殿附近有兩個破壞能和不少光炮，記得先打完這些再拆神殿。神殿被拆之後，上一關帶走水晶的那隻工蜂就來了，將其引導至神殿旁邊的標誌，就算是完成任務了。

過關後會有一段動畫：THE INVASION OF AIUR（入侵翁星系）

作戰部隊篇…

●名稱：[illegible]

- 類型：萬能轉換用基因
- 所需資源：M=0、G=0
- 必須建築：孵育室
- 裝甲耐久力：20
- 攻擊類型：0
- 射程：0
- 損害類型：0
- 攻擊力：0
- 基本裝甲等級：0
- 佔用空間：0



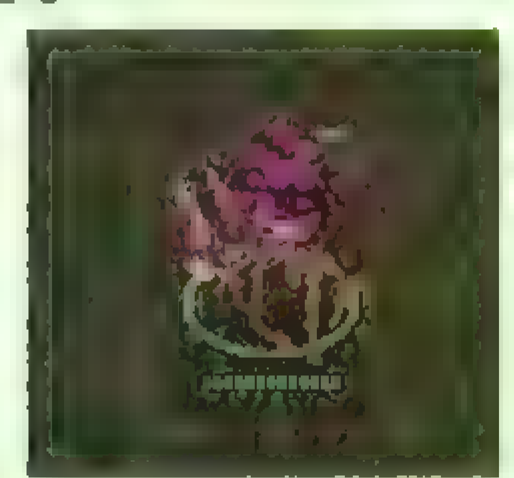
●名稱：刺蛇（HYDRALISK）

- 類型：中裝突擊戰士
- 所需資源：M=75、G=25
- 建造時間：26
- 必須建築：刺蛇穴
- 裝甲耐久力：80
- 攻擊類型：飛針（空陸兩用）
- 射程：4
- 損害類型：正常
- 攻擊力：10
- 基本裝甲等級：0



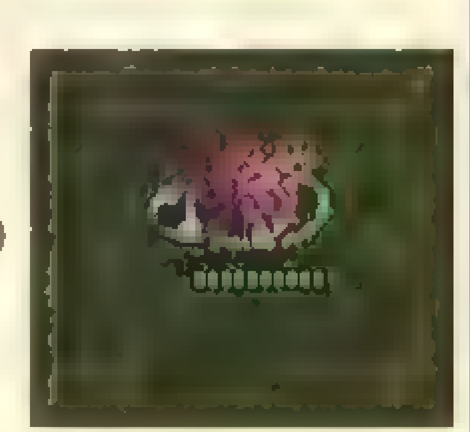
●名稱：王蟲（OVERLORD）

- 類型：空中指揮官兼運輸艦
- 所需資源：M=100、G=0
- 建造時間：40
- 必須建築：孵育室
- 裝甲耐久力：200
- 攻擊類型：無
- 射程：0
- 損害類型：無
- 攻擊力：0
- 基本裝甲等級：0



●名稱：[illegible]

- 類型：工人兼一切建築的基架
- 所需資源：M=50、G=0
- 建造時間：20
- 必須建築：孵育室
- 裝甲耐久力：40
- 攻擊類型：針刺（地面）
- 射程：1
- 損害類型：正常
- 攻擊力：5
- 基本裝甲等級：0



●名稱：[illegible]

- 類型：輕裝攻擊戰士
- 所需資源：M=50、G=0（一對）
- 建造時間：28
- 必須建築：進化池
- 裝甲耐久力：35
- 攻擊類型：爪子（地面）
- 射程：1
- 損害類型：正常
- 攻擊力：5
- 基本裝甲等級：0



●名稱：自殺蟲（SCOURGE）

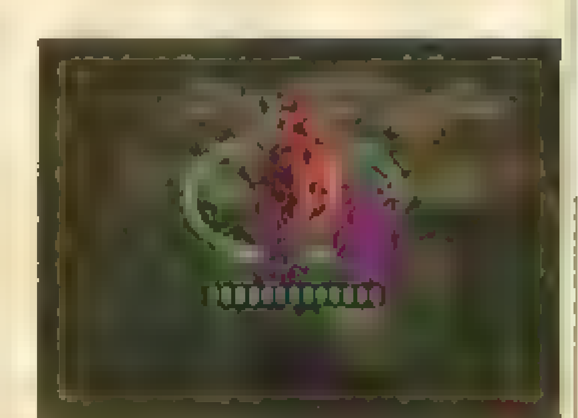
- 類型：高速攻擊機（綽號：神風）
- 所需資源：M=25、G=75
- 建造時間：30
- 必須建築：螳螂塔
- 裝甲耐久力：20
- 攻擊類型：自爆（空中）
- 射程：1
- 損害類型：爆炸
- 攻擊力：110
- 基本裝甲等級：0



Solution

[illegible]

◎類型：中型攻擊機
◎所需資源：M=100、G= 100
◎建造時間：40
◎必須建築：螳螂塔
◎裝甲耐久力：120
◎攻擊類型：噴酸
◎射程：3
◎損害類型：侵蝕
◎攻擊力：9-4-2
（可反彈兩次）
◎基本裝甲等級：0



●名稱：守衛者型態
（GUARDIAN FORM）

●類型：重型遠程轟炸機
●所需資源：M=50、G=100，加一隻飛螳
●建造時間：40
●必須建築：大螳螂塔
●裝甲耐久力：150
●攻擊類型：噴酸（地面）
●射程：8
●損害類型：侵蝕
●攻擊力：20
●基本裝甲等級：2



●名稱：雷獸（ULTRALISK）

●類類型：重裝突擊戰士
●所需資源：M=200、G= 200
●建造時間：60
●必須建築：雷獸巢穴
●裝甲耐久力：400
●攻擊類型：鬪薩刀
（地面）
●射程：1
●損害類型：正常
●攻擊力：20
●基本裝甲等級：1





[illegible]

●類型：巢穴管理者
●所需資源：
M=100、G=150
●建造時間：50
●必須建築：后蟲巢
●裝甲耐久力：120
●能源：200
●攻擊類型：無
●射程：0
●損害類型：無
●攻擊力：0
●基本裝甲等級：0



[illegible]

●類型：病毒破壞戰士
●所需資源：M=25、G=100
●建造時間：50
●必須建築：
[illegible]
●裝甲耐久力：80
●能源：200
●攻擊類型：無
●射程：0
●損害類型：無
●攻擊力：0
●基本裝甲等級：1



●名稱：遭到感染的地球人
（INFESTED TERRAN）

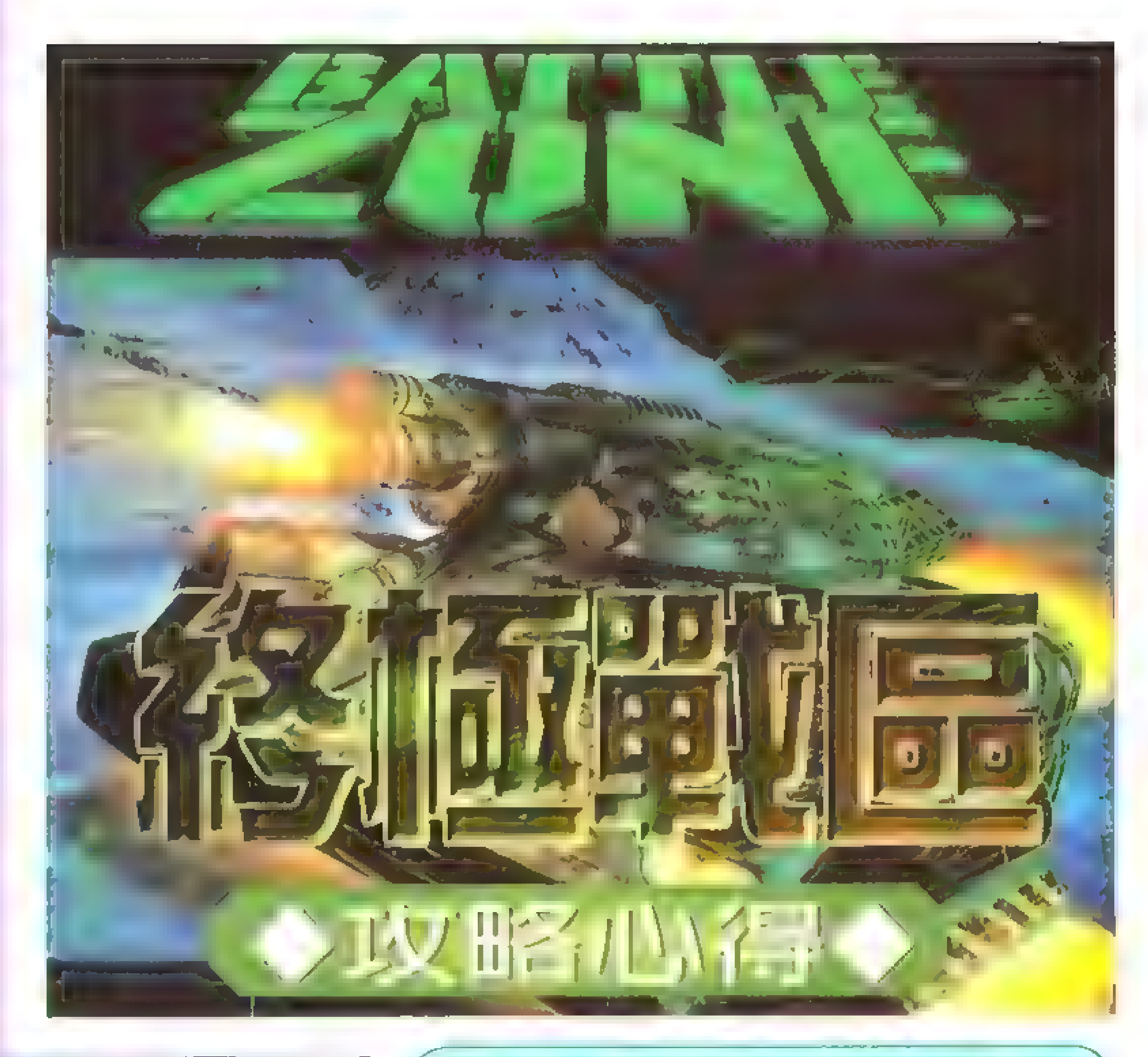
●類型：精神污染戰士
●所需資源：M=100、G=50
●建造時間：40
●必須建築：被感染的
地球人指揮中心
●裝甲耐久力：60
●攻擊類型：自爆
（地面）
●射程：0
●損害類型：爆炸
●攻擊力：500
●基本裝甲等級：0





前言：

由於此遊戲出版時，並未附中文手冊，所以攻略中並未將名詞翻譯成中文，還是以原文表示，以免造成玩家對照上的困擾；但在前面的介紹部分，會附上遊戲代理公司所提供之中文名稱，以供玩家參考。





由於英文手冊中已有說明，[illegible]，這邊只補充比較重要的部分。

一、美軍載具簡介：

[illegible]

代號：大灰熊
機具形式：武裝突擊坦克
製造：機具製造廠
規格：
前進速度＝20公尺／秒
倒車速度＝15公尺／秒
砲擊速度＝20公尺／秒
迴轉速度＝每秒90度
裝甲護罩厚度：30公厘EDD
標準武器：手動引信迫砲、重擊器
整體性能平均，不管在速度或戰鬥上的表現都很傑出。
武器搭配建議：FLASH CANNON、SP-STABBER、SPLINTER、THUMPER。

[illegible]

代號：狼皮
機具形式：中距離武裝突擊坦克
製造：機具製造廠
規格：
前進速度＝20公尺／秒
倒車速度＝15公尺／秒
砲擊速度＝20公尺／秒
迴轉速度＝每秒90度
裝甲護罩厚度：25公厘EDD
標準武器：黃蜂飛彈、影子飛彈、近發地雷
雖然可使用多種飛彈，但飛彈在使用上不太方便，須先鎖定才能發射，且殺傷力不強，所以換成別的武器會比較順手。
武器搭配建議：TAG CANNON、ROCKET、SPLINTER、THUMPER。

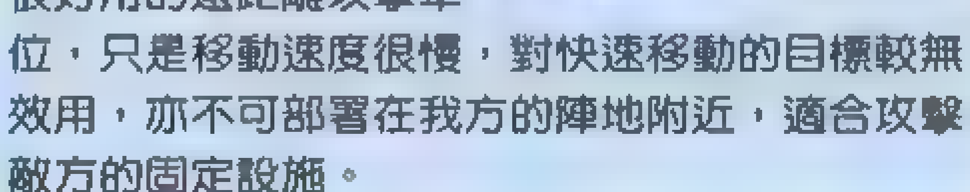
NSDF B74CT 轟炸機（BOMBER）

代號：雷霆
機具形式：重型攻擊巡洋艦
製造：機具製造廠
規格：
前進速度＝25公尺／秒
倒車速度＝15公尺／秒
砲擊速度＝10公尺／秒
迴轉速度＝每秒60度
裝甲護罩厚度：20公厘EDD

標準武器：火箭彈二門
雖然BOMBER火箭彈的威力非常強大，但因其為直射性武器，不易瞄準，且爆炸範圍大，容易傷到自己人，所以在使用上要小心；迴轉速度慢，纏鬥較為不利。
武器搭配建議：TAG CANNON、ROCKET 、FLASH CANNON。

NSDF M183A1 榴彈砲（HOWITZER）

代號：長弓
機具形式：自轉型遠距離大砲
製造：機具製造廠
規格：
前進速度＝15公尺／秒
倒車速度＝10公尺／秒
砲擊速度＝15公尺／秒
迴轉速度＝每秒90度
裝甲護罩厚度：
30公厘EDD
標準武器：榴彈砲
很好用的遠距離攻擊單位，只是移動速度很慢，對快速移動的目標較無效用，亦不可部署在我方的陣地附近，適合攻擊敵方的固定設施。





NSDF AT9自走攻擊機（W...）

代號：葫蘆
機具形式：機動型突擊砲台
製造：機具製造廠
規格：
前進速度＝5.5公尺／秒
倒車速度＝5.5公尺／秒
砲擊速度＝2公尺／秒
迴轉速度＝每秒90度
裝甲護罩厚度：40公厘EDD
標準武器：AT－探針砲二門、彈出式機槍
非常巨大的攻擊機器人，但移動速度非常緩慢，反倒比較適合防禦基地。
蘇聯載具則與美國載具大同小異，所以不多做介紹。

二、武器簡介：

美國與蘇聯的武器系統相同，這邊只介紹比較特殊的武器，其他請自行參考遊戲手冊。

◆電磁加速機槍（MAG CANNON）：

發射前須事先充電之電磁加速機槍，依充電時間長短，威力亦不同；能發射高能量密度之磁能球，其最遠射距爲二百五十公尺，適用於建築物或



慢速無攻擊力之單位。

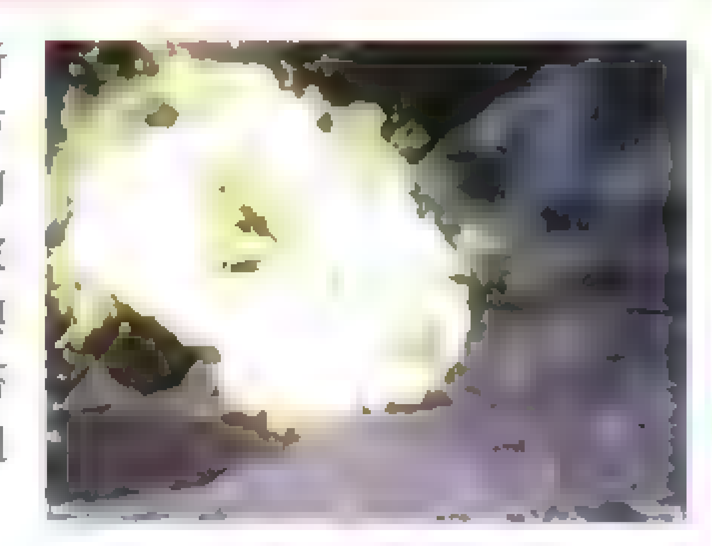
◆閃能加農砲（FLASH CANNON）：

攻擊目標的方式爲發射集中的微波能源光束，威力強大，射程又遠，適用缺乏準頭的玩家，可是彈藥消耗非常快，最好只裝一門。

◆自動尋標機槍（TAG CANNON）：

先發射一枚藍色標的訊號彈穿透目標的表層，一旦成功，準星變成紅色，接著自動發射一群尋標飛彈循著標的訊號攻擊目標物。適合慢速移動的目標，缺點爲無法控制飛彈發射的數量。

◆超級AT-探針砲（SP-STABBER）：



不僅摧毀所攻擊的目標，方圓五公尺的任何東西也會受到波及，射程遠，與FLASH CANNON搭配是最佳的組合。

◆磁屏蔽地雷（M-CURTAIN）：

啓動後，它會將自己嵌入地形之中，在一秒鐘後會產生一個直徑二十公尺、高三公尺的磁力球（看不到），任何砲彈都無法穿過，可當成盾牌，但對付光束武器無效。

◆散彈（SPLINTER）：

如擊中敵軍車船，會造成如一般迫砲攻擊的損害，可是若是未擊中目標，則會上升並開始急速旋轉，並隨之射出.72公厘的砲彈，此爲筆者最喜愛之武器。發射完記得躲遠一點，且不要裝配此項武器給你的部隊。

◆彈出式機槍（POP GUN）：

此武器在發射時，一組彈射器會將機槍移至二百公尺高的地方進行目標鎖定，待鎖定了最近目標後會再下降，並由自身的飛彈導引系統進行攻擊。雖然威力不強，且尋標範圍太小，不過蠻有趣的。

◆舊日毀滅者（DAY WRECKER）：

由軍械庫發射；擁有方圓一千五百公尺的毀滅範圍，威力強大，但需要花費很多生化金屬，且飛行速度緩慢。



◆手動引信迫砲（MDM MORTAR）：

不會在碰撞任何物體後就馬上爆炸，除非是直接撞擊敵軍戰船，或是發射鈕以引爆引信。可以藉由按下『Ctrl』來一次發射多枚MDM。

◆彗星巡弋飛彈（COMET）：

是一種自走導引飛彈，只要是在雷達掃瞄所及的任何目標皆能鎖定，威力強大，只是發射一發便消耗完所有彈藥。

◆飛彈

需一直按住發射鍵，讓飛彈導引系統有足夠的時間鎖定目標，然後放開發射鈕發射飛彈。

◆沙袋飛彈（SANDBAG）：

一種無鎖定功能的飛彈，當它擊中目標時會伸出強磁錨樁拖慢目標物的速度，爲對付FURY的利器，但本身無殺傷力，需搭配其他武器使用。

◆磁場反轉羈絆陷阱（MITS MINE）：

這是一種特製的磁屏蔽地雷，它用難以置信的力量將所有物體拉向自身，也會將兩百公尺內的任何飛彈吸引過去。

◆地形透視感應攝影機（SITE CAMERA）：

一種透視地貌的X光設備，擁有一百公尺的透視能力，使用時一樣會消耗彈藥。

◆重擊器（THUMPER）：

可產生震波，使通過之處地貌嚴重變形，類似地震的效果，藉以傷害任何目標，但威力不大，適合裝甲薄弱之目標。

三、建築物：

建築物彼此要有一定的間隔，且需建在水平地表上；少數的建築物需要能源的供給，這一類的建築必須距離能源廠庫一百公尺之內，而一旦能源廠庫遭摧毀，這類建築物將失去部分的功能。

◆能源廠庫（POWER PLANT）：

這些建築提供一百公尺內其他建築物必須的動力能源，其形式因星球的環境而有所不同。

◆機槍塔台（GUN TOWER）：

需要能源，無法移動，但不需駕駛員，有效範圍二百公尺。

◆通訊塔台（COMMUNICATIONS TOWER）：

需要能源，提供衛星上鏈以利駕駛員找尋有利的戰略位置。警告：當使用衛星上鏈時，將發出強烈的收發訊號，將使其在雷達上無所遁形。

◆軍營（BARRACKS）：

建造一棟軍營可增加五位可用的駕駛員。

◆補給倉庫（SUPPLY）：

在其五十公尺範圍內之載具，將可以補充彈藥。

◆機棚（HANGER）：

在其五十公尺範圍內之載具，將可以修復。



一、ARMORY：

非常重要的單位，可提供部隊修復及補給，武器製造系統包含C：CANNONS、R：ROCKETS、M：MORTARS、S：SPECIALS四大部分，但不是你想換什麼武器就換什麼，必須看你的載具上有何種武器的掛架才可更換，武器掛架的分類代號如前面所示。

玩家可指定補給物資要投射至何地，而玩家命令部隊補給時，除非在該部隊的雷達上有掃描到HANGER或SUPPLY等建築，則該部隊會移動到該建築的旁邊進行補給或修復，否則ARMORY會自動將補給物資投射至該部隊的位置，被指定的部隊則會停留在原地開始轉動並等待補給；此時該部隊如遭受攻擊，可能不會反擊，所以補給時要小心。

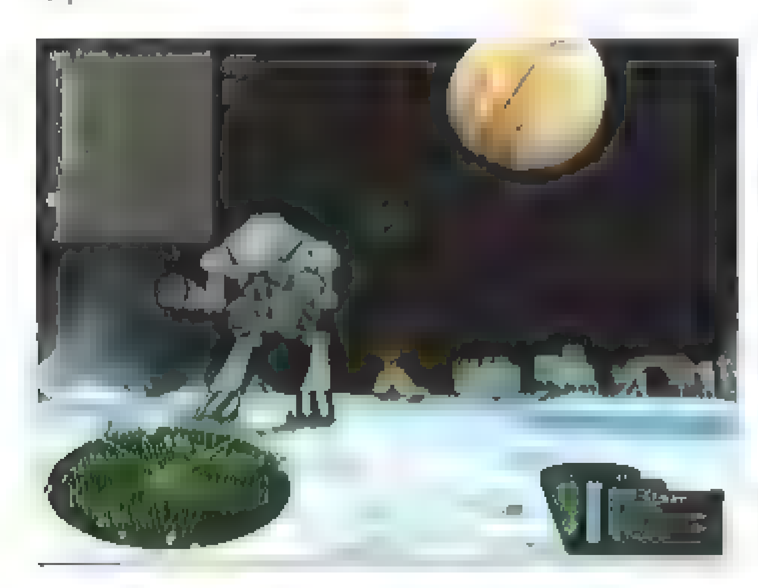
可利用群組功能鍵，進行集體多次補給，以爭取時間，因爲如果離ARMORY太遠的話，補給將耗費很長的等待時間。

二、CONSTRUCTOR：

當指揮CONSTRUCTOR建設時，螢幕會出現建設輔助框，如果輔助框顯示紅色的話，表示該處不夠大或者不夠平整，無法建設；如顯示黃色，則表示可建設但缺乏能源，所以要先在附近先建設POWER PLANT；如顯示綠色，表示可以建造。如果建造錯誤或資源不夠時，還可命令CONSTRUCTOR將該建築物回收，非常有環保概念喔！

參─戰術指引：

如你較不擅長動作射擊的遊戲，建議先將OPTION／PLAY OPTION裡的TARGET LEAD POSITION切到ON的位置，此為輔助瞄準系統，鎖定目標後，會出現一個菱形小準星，幫玩家預算前置量，比較好瞄準，且各類型武器均適用－除非目標在射程之外。



而另一個選項STRATEGY HELP相當於"I"鍵的功能，只要準星對準任何目標，就會自動顯示該目標的資訊，建議切在OFF的位置，以免干擾視線，但適用於英文不錯，不想看說明書的玩家。

命令選單為整個遊戲的控制中心，但可能有些玩家覺得操作起來很麻煩，其實遊戲已經有設計一些群組功能鍵，只要善加利用，操作起來就不會手忙腳亂了。做好部隊編隊，也是致勝的不二法門，而且當十台坦克在連續補給時，你就可以看到下「補給品雨」奇觀，一定要試試。

當SCAVENGER出去收集生化金屬時，最好派一、兩台戰鬥部隊隨後保護，但最好不要派BOMBER，因為BOMBER在後，SCAVENGER在前，如果它剛好在火箭的彈道上的話…

戰鬥時你可親自帶隊，也可指揮部隊攻擊，命令選單中的「FOLLOW ME」與「FOLLOW CLOSE」，可讓你體會在戰場上一馬當先率先殺敵的感覺，不過當你後面帶著一群BOMBER時，開打前還是先退到後面會比較理智。

「ATTACK」一項可讓你命令部隊攻擊顯示在你雷達上的目標，適用於戰鬥技術有待加強的玩家。

「HUNT」可命令部隊出去巡邏，收拾在外遊蕩的敵人，不過可能你被收拾的機會比較大。

「DEFEND」一項可不必親臨現場，直接指揮部隊保護RECYCLER、FACTORY、ARMORY、CONSTRUCTOR，非常好用。

「PICK ME UP」使用時機為你的座機被摧毀或想換座機時，可選擇攻擊、防禦或工程單位其中一台來接你，當該單位到達時，該單位的駕駛員就會彈射出來，這時你就可以進入駕駛了。

「GO TO NAV」則可命令部隊直接去任何一個導航點，如遭遇敵人則會自動接戰，消滅敵人後會繼續執行命令，所以玩家可自行在比較重要的位置設置導航點，如此在調派部隊方面會更有效率。

[illegible] Solution



「GET REPAIR」與「GET RELOAD」可直接指揮該單位進行修復或補給彈藥，接受補給的單位會停止目前工作，直到補給完成。

如果有一些單位不想要或數量太多，可命令該單位「RECYCLE」，這樣生化金屬跟駕駛員又多出來了。要調動RECYCLER、FACTORY、ARMORY之前，要先命令他們「PACK UP」，如此才能移動。

肆─攻略心得篇：

●關卡HINT●

第1關 Red Arrival

[illegible]

攻擊單位：[illegible]UT×1、TANK×1、LIGHT TANK×1、BOMBER×1

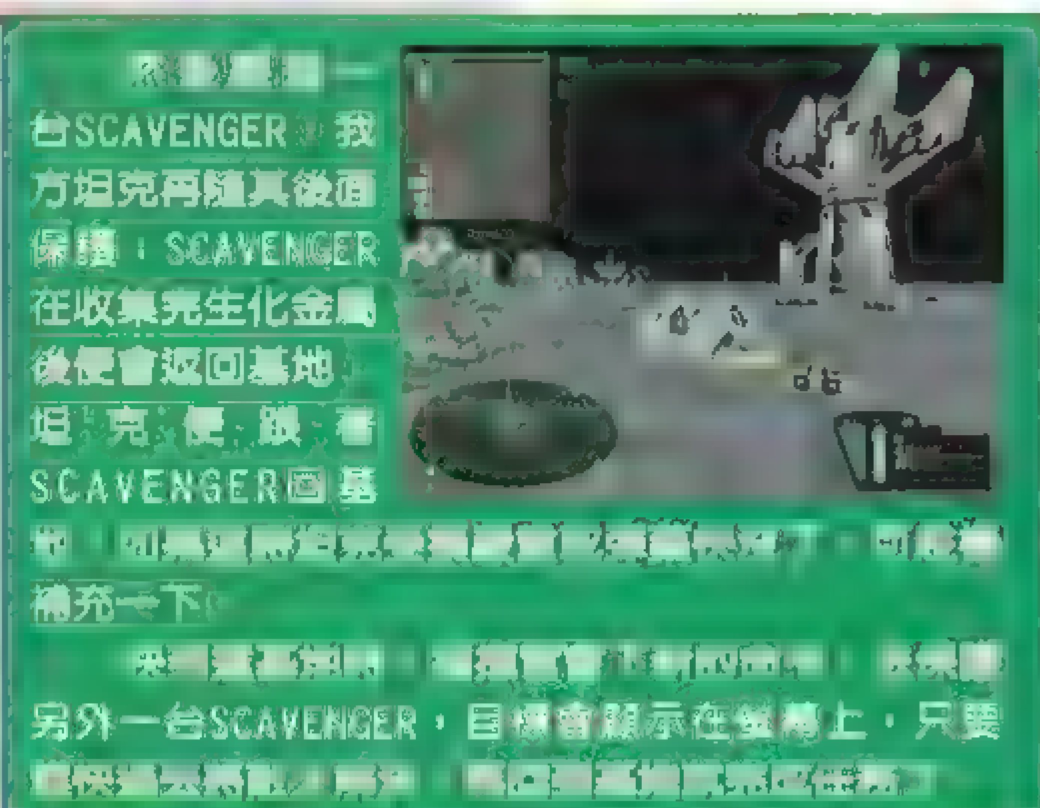
建造單位：RECYCLER

其他建築：POWER PLANT×3、GUN TOWER×[illegible] COMMUNICATIONS TOWER、HANGER、FIELD [illegible]

建造工程：[illegible] SCAVENGER

作戰策略：[illegible]具，隨便選沒關係，因為敵人不多，[illegible]完之後，在基地中有兩項武器可以建造，分別是POP GUN與特殊武器RAVE GUN，這項武器威力非常強大，但無法製造，說明書中也沒介紹。



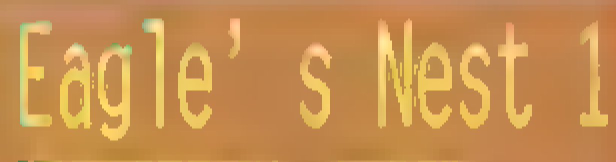


[illegible]一台SCAVENGER，我方坦克再隨其後面保護，SCAVENGER在收集完生化金屬後便會返回基地，坦克便跟著SCAVENGER回基地，[illegible]補充一下。

[illegible]另外一台SCAVENGER，目標會顯示在螢幕上，只要[illegible]

經過敵人的幾波攻擊之後，新的任務就來了，接著要護送兩台TRANSPORTS到LAUNCH PAD，螢幕上都會有指示，這時要趕快衝到前面解決三台敵人的TURRET，最好是趁他們還沒部署好[illegible]

第2關 Eagle's Nest 1



任務地點：月球

任務目標：◎摧毀敵人的攻擊單位
◎命令RECYCLER建造TURRET防衛基地
◎保護COMMAND TOWER及SOLAR ARRAYS
◎護送TRANSPORTS到LAUNCH PAD

開始資源：生化金屬8單位、駕駛員10位

我方部隊：建造單位：SCAVENGER×2、RECYCLER

其他建築：SOLAR ARRAYS×3、POWER PLANT×3、BARRACKS×2、HANGER×1、COMMAND TOWER×1、STORAGE×1、CAFETERIA×1

建造工程：RECYCLER—SCAVENGER、TURRET

作戰策略：遊戲一開始便往前衝，因為會有兩台FIGHTER攻擊COMMAND TOWER，解決之後，支援的RECYCLER就會到達，趕快叫它自己找GEYSER，然後開始建造TURRET，數量越多越好，然後將TURRET部署在[illegible]附近，因為只要COMMAND TOWER或SOLAR ARRAYS被[illegible]



第3關 The Relic Discovered

任務地點：[illegible]

任務目標：◎建設基地並抵擋CCA的攻擊
◎不要攻擊CCA的基地
◎到導航點「INVESTIGATE CCA」偵查CCA的部隊
◎將一個奇怪的物品運回RECYCLER

開始資源：生化金屬20單位、駕駛員20位

我方部隊：建造單位：RECYCLER、FACTORY

建造工程：[illegible]SCOUT、FACTORY、FACTORY—TANK、HT TANK、TUG

[illegible]地。

[illegible]去偵查導航點「INVESTIGATE CCA」，這時可以派一台TANK去偵查，之後便會有一段動畫，動畫結束後趕快叫這台TANK返回基地。



這時又會有一個新命令，就是要到導航點[illegible]運走，這時趕快去攔劫。

[illegible]不用趕回去，放心地完成任務就可以了。

第4關 An Unexpected Connection

任務目標：⊙到第一個導航點尋找外星人的工廠
⊙調查所有外星人的建築
保護外星人的工廠
開始資源：生化金屬20單位，駕駛員15位
我方部隊：建造單位－RECYCLER、ARMORY
建造工程：
RECYCLER－SCAVENGER、TURRET、
SCOUT、FACTORY、ARMORY
FACTORY－TANK、LIGHT TANK
TUG、HOWITZER
ARMORY：CANNONS－MINIGUN、AT-STABBER
ROCKETS－HORNET、TAG CANNON
MORTARS－MDM MORTAR
SPECIALS－THUMPER、SITE CAMERA

作戰策略：一開始先叫ARMORY自己去找GEYSER，然後叫RECYCLER跟著你，[illegible]到有兩處GEYSER的地方，先建造兩台SCAVENGER，再建造FACTORY，然後開始建造TURRET，部署在敵人進攻的方向，[illegible]TANK後，剩下的全部建造TURRET。

在建造的同時，你要出去[illegible]，因為外星人在[illegible]，[illegible]到比較小的紅點就是了，只要在地圖的[illegible]SCAVENGER比較不會受到攻擊，由於敵人都是從第一個導航點的方向進攻，[illegible]造的速度要快，否則火山口會被敵人占領，就比較難攻了。

等建造完成之後，留下4台TANK或TURRET保護RECYCLER，其餘全部帶去第一個導航點的外星人工廠，工廠在火山口中，跟導航點有點距離，在這邊必須將準星對準工廠所有的建築物，然後按「I」鍵，調查所有的外星人建築。





可將部隊部署在火山口的入口處或基地前面，這邊要特別[illegible]，因為敵人的攻勢很強，沒有部署[illegible]的話會守不住，而且這時你的基地也會受到攻擊，如果RECYCLER被摧毀的話，任務便失敗了。當敵人不再進攻時，就要開始[illegible]的敵人，只要敵人全滅，任務就完成了。

第5關 Escape From Mars

任務目標：⊙護送RECYCLER到5TH PLATOON
[illegible]
⊙鑑定HEPHESTUS
⊙到第一個導航點調查
CTHONIAN STAR PORT
⊙建設基地
⊙到CCA的LAUNCHPAD調查，
並使用「I」鍵
⊙帶領RECYCLER到導航點DUST OFF
開始資源：生化金屬5單位，駕駛員16位
我方部隊：攻擊單位－TANK×2
建造單位－RECYCLER
建造工程：
RECYCLER－SCAVENGER、TURRET、SCOUT
FACTORY、ARMORY、CONSTRUCTOR
FACTORY－TANK、LIGHT TANK、TUG、HOWITZER
ARMORY：CANNONS－MINIGUN、AT-STABBER
ROCKETS－HORNET、TAG CANNON
MORTARS－MDM MORTAR、SPLINTER
SPECIALS－[illegible] MINE、SOLAR FLARE
THUMPER、SITE CAMERA
CONSTRUCTOR－所有建築皆可建造

作戰策略：首先帶著你的部隊往5TH PLATOON移動，途中會有新的命令，要你去調查不明物體，再往導航點OBJECT前進，到達時，發現原來是一艘外星人的運輸艦，這時按「I」鍵去調查。

得到新的資料後，又有新的命令，要你去第一導航點調查CTHONIAN STAR PORT，到達之後，會看到三棟外星人的建築，分別用「I」鍵去調查，這時便可在此處建設基地了。

此時會在收到新的命令，要你在9分鐘內，去[illegible]好走，沿路的敵人都不用理會，以最快的速度通過，到達後，[illegible]按「I」鍵調查[illegible]的LAUNCHPAD，調查完後就可回基地，[illegible]途中，把RECYCLER到導航點DUST OFF，你自己也到這裡跟RECYCLER會合，如此任務就結束了。如果前面拖得太久，便會有一大群敵人來襲。



終極戰區攻略心得



第6關 [illegible]



任務地點：金星

[illegible]：◎到第一導航點與[illegible]ELDRIDGE會合
◎[illegible]CCA的基地並摧毀RADAR ARRAY
◎到導航點UTAH RENDEZVOUS與RECYCLER會合
◎摧毀CCA的RECYCLER

[illegible]：生化金屬5單位，駕駛員0位
[illegible]：攻擊單位：SCOUT×[illegible]、TANK×[illegible]
防禦單位：TURRET×[illegible]
建造單位：ARMORY

[illegible]

RECYCLER：SCAVENGER、TURRET、SCOUT、FACTORY、ARMORY

FACTORY：TANK、LIGHT TANK、TUG、HOWITZER、MINELAYER、ROCKET TANK

ARMORY：DAY WRECKER

CANNONS：MINIGUN、AT-STABBER、SP-STABBER

ROCKETS：SHADOWER、HORNET、TAG CANNON、SANDBAG

MORTARS：MOM MORTAR、SPLINTER

SPECIALS：SOLAR FLARE、M-CURTAIN、MITS MINE、PROX MINE、THUMPER、SITE CAMERA

作戰策略：一開始先叫ARMORY去尋找GEYSER，然後換上TAG CANNON與SPLINTER這兩種武器，因為SHADOWER的威力太弱，HORNET又會打到自己人。武器換好後，[illegible]去第一導航點與[illegible]ELDRIDGE會合，ARMORY可在此駐紮[illegible]，敵人會不斷來襲，但很好應付。

此時自己到第三個導航點CCA OUTPOST，先找到一個靠山壁的死角，用SPLINTER攻擊入口的砲塔，解決後就可進去基地摧毀RADAR ARRAY，[illegible]此時可在這邊部署TURRET，因為敵人的SCAVENGER會來這裡採集生化金屬。

摧毀RADAR ARRAY之後，就[illegible]RENDEZVOUS與RECYCLER會合，並摧毀CCA的RECYCLER。到達UTAH RENDEZVOUS後，會有一台RECYCLER跟FACTORY，這時就可以建造部隊了。

由於敵人很好解決，所以不需要建造大批人馬，[illegible]就可以將敵人解決，完成摧毀CCA的RECYCLER任務。

第7關 A Nasty Surprise

任務地點：金星

[illegible]：
◎摧毀在第二導航點的CCA主基地
◎尋找RUINS OF CERBERUS

[illegible]：生化金屬30單位，駕駛員15位
[illegible]：建造單位：CONSTRUCTOR

[illegible]

RECYCLER：SCAVENGER、TURRET、SCOUT、FACTORY、ARMORY、CONSTRUCTOR

FACTORY：TANK、LIGHT TANK、TUG、HOWITZER、MINELAYER、ROCKET TANK、APC、BOMBER

ARMORY：DAY WRECKER

CANNONS：MINIGUN、AT-STABBER、SP-STABBER

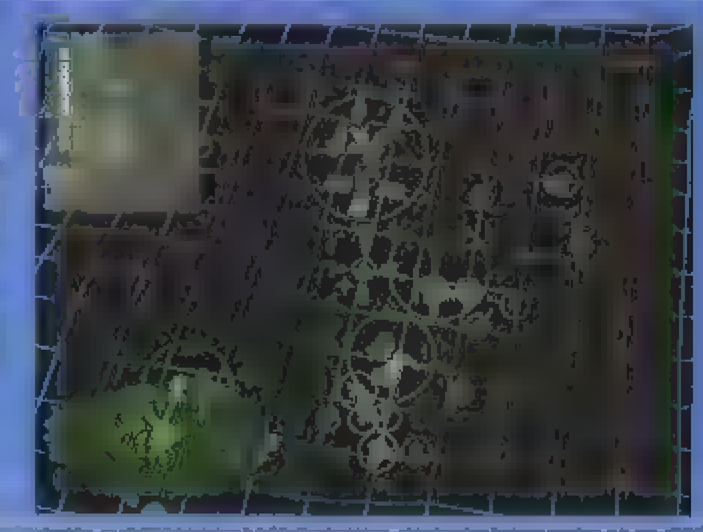
ROCKETS：SHADOWER、HORNET、TAG CANNON、SANDBAG

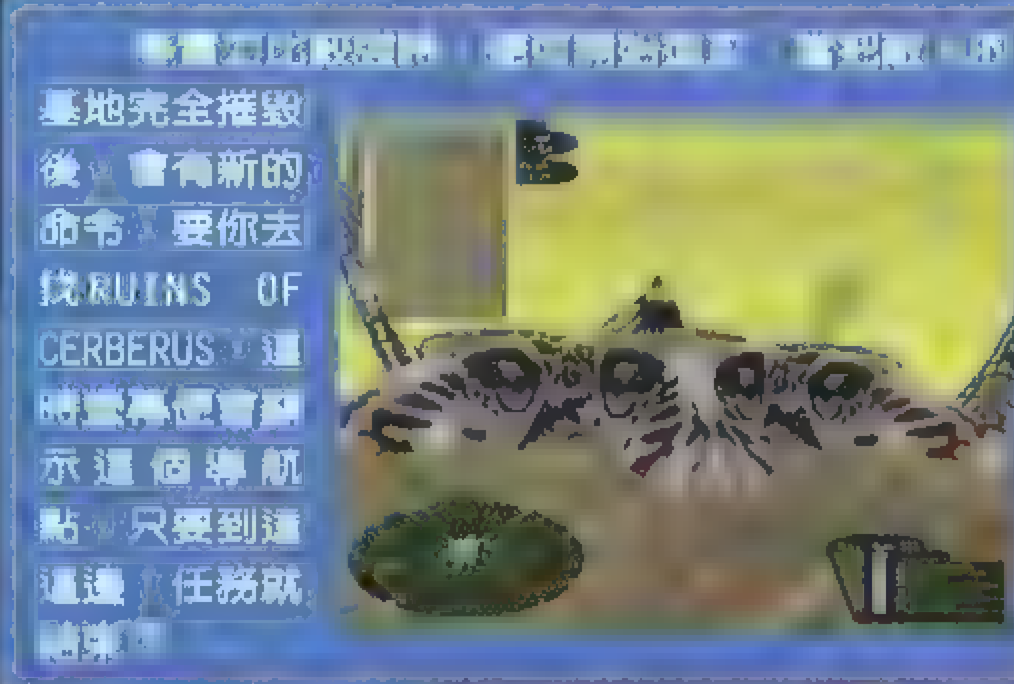
MORTARS：MOM MORTAR、SPLINTER

SPECIALS：SOLAR FLARE、M-CURTAIN、MITS MINE、PROX MINE、THUMPER、SITE CAMERA

CONSTRUCTOR：所有建築皆可建造。

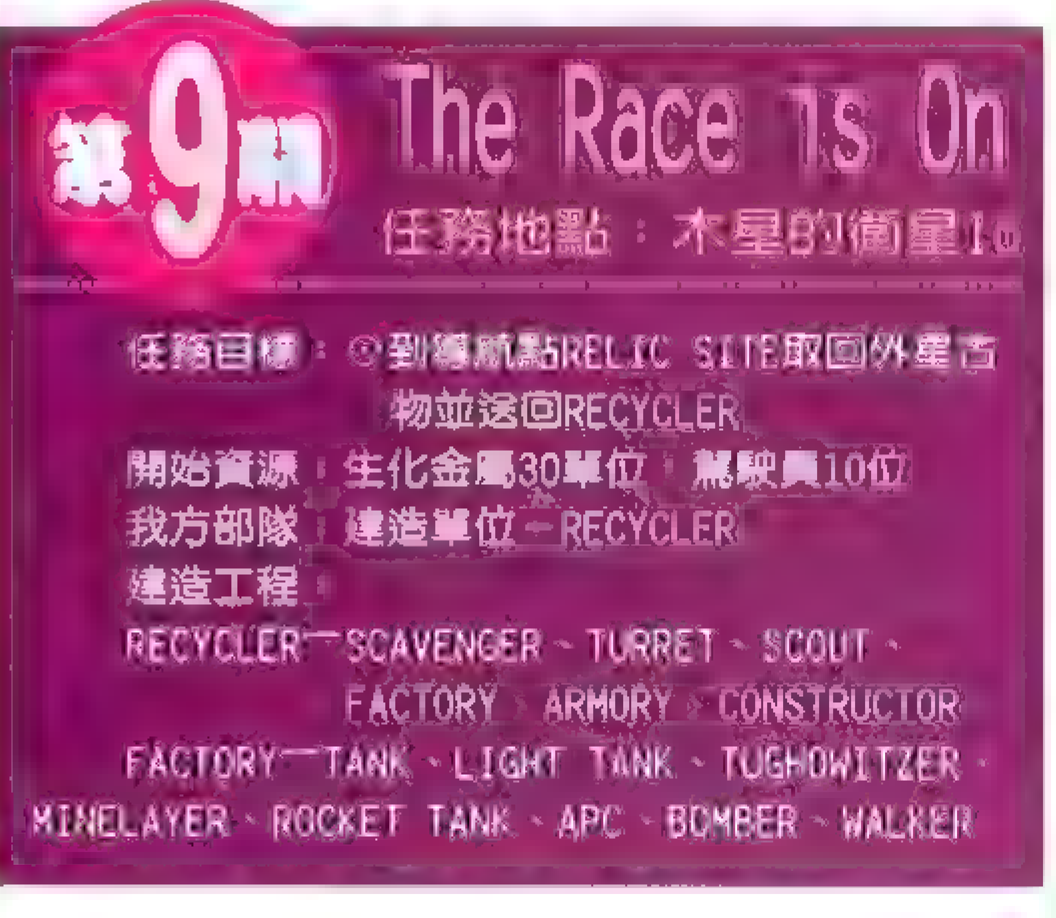
作戰策略：遊戲一開始便在原地建設基地，由[illegible]MINIGUN換成SP-STABBER，這樣火力會比較強，然後再建造三、四台BOMBER，專門對付GOLEM。




臺地完全摧毀後，會有新的命令，要你去找RUINS OF CERBERUS，這時雷達上會顯示這個導航點，只要到達這邊，任務就結束了。







第9關 The Race is On

任務地點：木星的衛星Io

任務目標：◎到導航點RELIC SITE取回外星古物並送回RECYCLER

開始資源：生化金屬30單位，駕駛員10位

我方部隊：建造單位－RECYCLER

建造工程：

RECYCLER－SCAVENGER、TURRET、SCOUT、FACTORY、ARMORY、CONSTRUCTOR

FACTORY－TANK、LIGHT TANK、TUGHOWITZER、MINELAYER、ROCKET TANK、APC、BOMBER、WALKER

終極戰區攻略心得



ARMORY：DAY WRECKER
CANNONS—MINIGUN、AT-STABBER、SP-STABBER、
MAG CANNON、FLASH CANNON
ROCKETS—SHADOWER、HORNET、COMET、
TAG CANNON、SANDBAG、ROCKET
MORTARS—MORTAR、MDM MORTAR、
POP GUN、SPLINTER
SPECIALS—SOLAR FLARE、M-CURTAIN、
MITS MINE、PROX MINE、THUMPER、
RED FIELD、PHANTOM VIR、
SITE CAMERA、MAS GRENADE
CONSTRUCTOR—所有建築皆可建造

作戰策略：[illegible]BOMBER[illegible]的敵人[illegible]台[illegible]如果時間拖太久的話，CCA就會先去運外星古物，這時要趕快去攔劫，只要隨時注意上級的命令就可以了。

在第一導航點附近會有HOWITZER攻擊你，不要在這邊停留太久，也不用費力去尋找HOWITZER。



第10關 Bring it Home

任務地點：木星的衛星Io

任務目標：⊙保護兩台TRANSPORT
⊙清除前方的敵人
⊙護送兩台TRANSPORT到第三導航點的LAUNCH PAD

開始資源：生化金屬45單位，駕駛員25位

我方部隊：

攻擊單位—TANK×2、LIGHT TANK×1
工程單位—TRANSPORT×3
建造單位—ARMORY
建造工程：同第九關
作戰策略：此關為護送任務，一開始會有三台TRANSPORT往導航點前進，這三台TRANSPORT你無法控制，所以你要帶著你的戰鬥部隊在前面開路，由於劇情設定TRANSPORT 3會被敵人擄走，[illegible]了。



[illegible]

PAD，任務就完成了。

第11關 Flying Solo

[illegible]

任務目標
⊙到CHECK POINT摧毀一台CCA的飛行器
⊙依照巡邏任務找到COMM TOWER
—找到CHECKPOINT2:TURRET SILO
—找到CHECKPOINT3:UNIT FACTORY
—找到CHECKPOINT4:CCA SCRAP SILOS
—找到COMMUNICATION TOWER並與其連線傳送資料

開始資源：生化金屬45單位，駕駛員25位
作戰策略：本關為單人滲透任務，所以沒有其他單位支援，本關非常有趣，因為你要將敵人飛行器的駕駛員用狙擊槍擊斃，搶他的座機，然後偽裝成他們的人，並替他[illegible]敵人的COMMUNICATION TOWER。



由於時間只有20分鐘，所以前面的劇情介紹要趕快按空白鍵跳過去以爭取時間，遊戲原來的版本有BUG，會看不到計時器，所以最好去米利亞的網站（[illegible]）Download更新版下來會比較好。

Solution

開始便以最快的速度朝螢幕上的紅色導航點CHECK POINT前進，在距離CHECK POINT兩百五十公尺到三百公尺左右，馬上就出坦克，並以步行方式往CHECK POINT前進，這時應該可以看到一台FIGHTER停在建築物前面，但還不要開槍，先接近到一百公尺左右。



如果FIGHTER已經開始移動的話，就不要射擊，等它巡邏完連會再回來，這時就切換成狙擊步槍（按滑鼠右鍵），對準敵人的駕駛艙（有一個像燈泡亮亮的東西）射擊，把駕駛員擊斃，如果你沒有打中的話，它就會攻擊你，最好LOAD進度再來一次。此時還不能掉以輕心，因為旁邊就有一個敵人的車庫，馬上會再送出一個駕駛員搶你搶FIGHTER，接下來知道怎麼做了吧！在這邊還有一點要注意，將PLAY OPTION裡的STRATEGY HELP關掉，否則會有輔助訊息擋住你的瞄準鏡，就沒有辦法瞄準。

坐上FIGHTER之後，便會有一段動畫向你說明要巡邏哪些地方，只要切換成地圖模式，地圖上會有六處紅點，一處你已經過了，接下來由由上方的紅點開始，向左邊的紅點依序巡邏，中間最大的紅點則為COMMUNICATION TOWER，最後才去。

最後到COMMUNICATION TOWER前時停下來，你會聽到Download資料的聲音，大約一分鐘後，聽命令指示，就開始向導航點DROP ZONE逃命，只要到達這邊任務就完成了。在Download資料期間，CCA會要你表明身份，當然不用去理會，因為你也不會俄語。

如果沒有按照順序巡邏，你將會被全面追殺，當然你也可以直衝COMMUNICATION TOWER，只是敵人在你還未Download完資料就會開始攻擊你，這時就要看你的技術了。

第12關 Total Destruction

任務地點：木星的衛星Europa

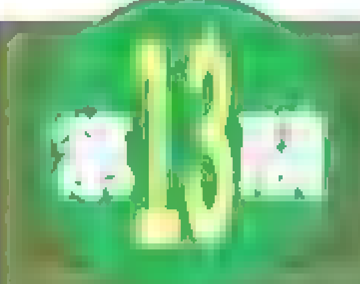
任務目標：◎保護你的RECYCLER
◎摧毀CCA的FACTORY
開始資源：生化金屬30單位，駕駛員10位
我方部隊：建造單位→RECYCLER
建造工程：同第九關
作戰策略：[illegible]
[illegible]
位，先生產一台SCAVENGER，三、四台TURRET，[illegible]
[illegible]
人的第一波攻擊結束之後，便可開始建造。

把FACTORY設置在離你最近的另一處GEYSER，再建造戰鬥部隊，然後到前面另一處GEYSER，先建造ARMORY，再叫RECYCLER移動到這處GEYSER，讓ARMORY原地尋找GEYSER，然後把TURRET移動到RECYCLER處防禦，就可安心建造了。

要小心敵人從旁邊的高地進攻，只要從雷達看到有敵人從高地接近，就要從基地旁高地的斜坡爬到高地上摧毀敵人，由於這邊不好說明，就靠各位自己體會了。

本關資源豐富，不過敵人會派GRENDEL來攻擊，火力相當於BOMBER，而且來進攻的大部分是CZAR，要將防禦設施部署好，部署好後，便可開始進攻，只要把敵人的FACTORY摧毀，任務就結束了。





第13關 The Three Beacons

任務目標：◎建立基地
◎到三個導航點援救生還者
◎擊敗CCA
開始資源：生化金屬30單位，駕駛員10位
我方部隊：防禦單位→TURRET×1
建造單位→RECYCLER
建造工程：同第九關
作戰策略：本關除了要對付CCA之外，還要抵[illegible]
[illegible]
星人的FURY會先攻擊CCA的基地，之後才會開始攻擊[illegible]
擋CCA的攻擊，之後再建TANK攻擊與防禦。

由於FURY的電光攻擊很厲害，而且還會發射[illegible]在最短的時間把它幹掉，每台TANK都要幫他們換上兩門SP-STABBER或FLASH CANNON，這樣對付FURY就綽綽有餘了；也可以用BOMBER，不過要小心它的ROCKET可能會傷到自己人。





有很多FURY看[illegible]來，否則一定是死路一條。

[illegible]

這時要多帶幾個幫手去，FURY可是很難纏的。

[illegible]邊），再將APC帶回基地，任務就完成了。



第14關 Uunited We Fight -United We Die

任務地點：木星的衛星Titan

任務目標：⊙在開始的地點與CCA的部隊會合
⊙去NW GEYSER處援救我方的部隊
⊙建造SCRAP SILO
⊙收集75單位的生化金屬

開始資源：生化金屬10單位，駕駛員10位

我方部隊：
攻擊單位－TANK×2、APC×1
建造單位－RECYCLER、CONSTRUCTOR

建造工程：同第九關

作戰策略：遊戲一開始先在原地不要動，旁邊會有一項武器SANDBAG，先命令RECYCLER跟CONSTRUCTOR去導航點NE GEYSER，等CCA的部隊到達之後，帶領他們去跟RECYCLER會合，然後在NE GEYSER建立基地。

由於此關的目的為收集生化金屬，每隔一段時間會有FURY攻擊你的SCAVENGER，所以先建造一台SCAVENGER，之後再建造ARMORY，然後將兩台TANK都換上兩門SP STABBER或FLASH CANNON，這樣才守得住FACTORY，則不需要建FURY的目標是SCAVENGER，所以基地不需要防守。



接著帶CONSTRUCTOR去導航點SUPPLY回收HANGER、SUPPLY跟GUN TOWER，因為這些建築物不太實用，如此生化金屬的存量又增加了。

然後去NW GEYSER援救我方部隊，這裡會有SCAVENGER、TURRET及APC各一台，帶回基地後，將TURRET跟兩台APC回收，讓兩台TANK各保護一台SCAVENGER。接著就是要建造兩棟SILO，建造地點可以先觀察SCAVENGER都去哪裡收集，再去附近建造，然後將CONSTRUCTOR回收，等收集到75單位的生化金屬，本關任務就完成了。



第15關 [illegible]

任務地點：[illegible]的衛星[illegible]

任務目標：摧毀所有外星人的設施

開始資源：生化金屬50單位，駕駛員15位

我方部隊：建造單位－RECYCLER、FACTORY、ARMORY、CONSTRUCTOR

建造工程：同第九關

作戰策略：本關因為是在外星人的FURY製造工廠附近，所以FURY的攻擊非常頻繁，要很小心地防守。遊戲一開始以最快的速度在前[illegible]，[illegible]到這兩處GEYSER處，將FACTORY設置在前面，ARMORY設置在後面，把RECYCLER跟CONSTRUCTOR也叫到這邊來，然後趕快建造四台BOMBER，二台保護建造單位，[illegible]台跟著你。



在這期間，[illegible]自己換一[illegible]CANNON，很快地FURY就會來攻擊，記得隨時修復你的部隊。在這段期間CCA會一直[illegible]

接著就可以將部隊移動到離原先基地最近的二處GEYSER處，在山谷入口處有外星人的電光地雷（第四關的那種），要先摧毀。在外星人基地的入口處，有兩座GUN TOWER，用FLASH CANNON很容易就可以摧毀了。進去後，先摧毀COMMAND，在這邊補充彈藥，然後再繞到後面摧毀HANGAR，任務就完成了。

第16關 Tapping the Core

[illegible]





第17關 The Ultimate Game

[illegible]：⑩摧毀FURY TRANSPORT

[illegible]：生化金屬40單位、駕駛員16位

[illegible]：攻擊單位←TANK×2

建造單位←RECYCLER、FACTORY

[illegible]：同第九關

[illegible]：由於衛星Achilles已經快要爆炸，所以地表震動不已，你也沒有多少時間可以

[illegible] Solution







先把兩台TANK回收，造兩台SCAVENGER就夠了，只要你速度夠快的話，SCAVENGER就不要保護，儘快地建造BOMBER，為了慎重起見，也可建造ARMORY，幫自己換上一門FLASH CANNON，因為你要在前面開路，幹掉FURY，替BOMBER節省彈藥，FURY [illegible] BOMBER去。

如果不知道去FURY TRANSPORT的路哪一條比較 [illegible] 頭的功夫，電腦可不會，跟在第一台的BOMBER後面，一發現前面有FURY馬上衝向前去解決。

到達後，必須摧毀FURY TRANSPORT的四個推進器，這時可別叫全部的BOMBER去圍毆，否則你會EI [illegible] 池魚之殃（這句成語），每次命令一台BOMBER去攻擊就好了，等彈藥用完後，再換另外一台，這樣應該就可以解決了。解決了FURY TRANSPORT，你就只剩下三分鐘可以撤退了，趕快回到基地，全部的任務就圓滿結束了。

●陣營：CCA●

第1關 The Golem Ambush

任務地點：金星

任務目標：①摧毀美國的RECYCLER

②摧毀在第二導航點的美國前哨站

開始資源：生化金屬20單位，駕駛員10位

我方部隊：

攻擊單位←[illegible]

防禦單位←TURRET×2

建造單位←RECYCLER

建造工程：

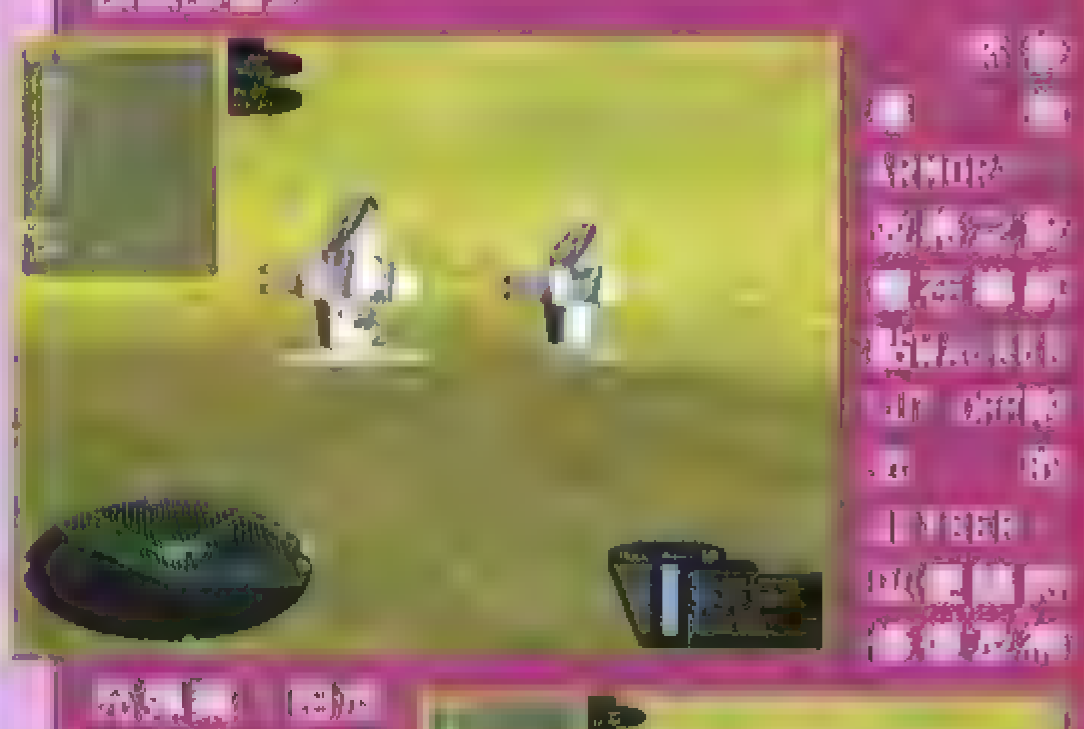
RECYCLER－SCAVENGER、TURRET、SCOUT、

FACTORY、ARMORY、CONSTRUCTOR

[illegible]

★終極戰區★

[illegible] ROCKET TAN[illegible] BOMBER WALKER
ARMOR [illegible]
CANNON [illegible] CANNON [illegible] CANNON
[illegible] HORNET [illegible] CANNON [illegible]
MORTAR MORTAR [illegible] MORTAR
[illegible]
[illegible] THUMPER
[illegible] CAMERA [illegible] GRENAD[illegible]
CONSTRUCTOR [illegible]
作戰策略 [illegible]
[illegible]RECYCLER[illegible]



[illegible] ARMOR [illegible]



[illegible] RECYCLER

第2關 Precious Cargo

任務地點：金星

任務目標：
◎護送TRANSPORT 1、2、3到達LAUNCHPAD
開始資源：生化金屬0單位，駕駛員10位
[illegible]
工程單位－APC×3
作戰策略：此關為護送任務，來襲的敵人數量不少，你可以利用六個導航點[illegible]推進的目標，首先以所有的部隊都跟著你，這樣就可以



把APC圍起來，而且火力也比較集中，第一波的敵人便會從後面來襲，第二波會在第三導航點的右邊出現，接下[illegible]第四導航點[illegible]，所以要趕快率隊過去解決掉，不要停止移動。

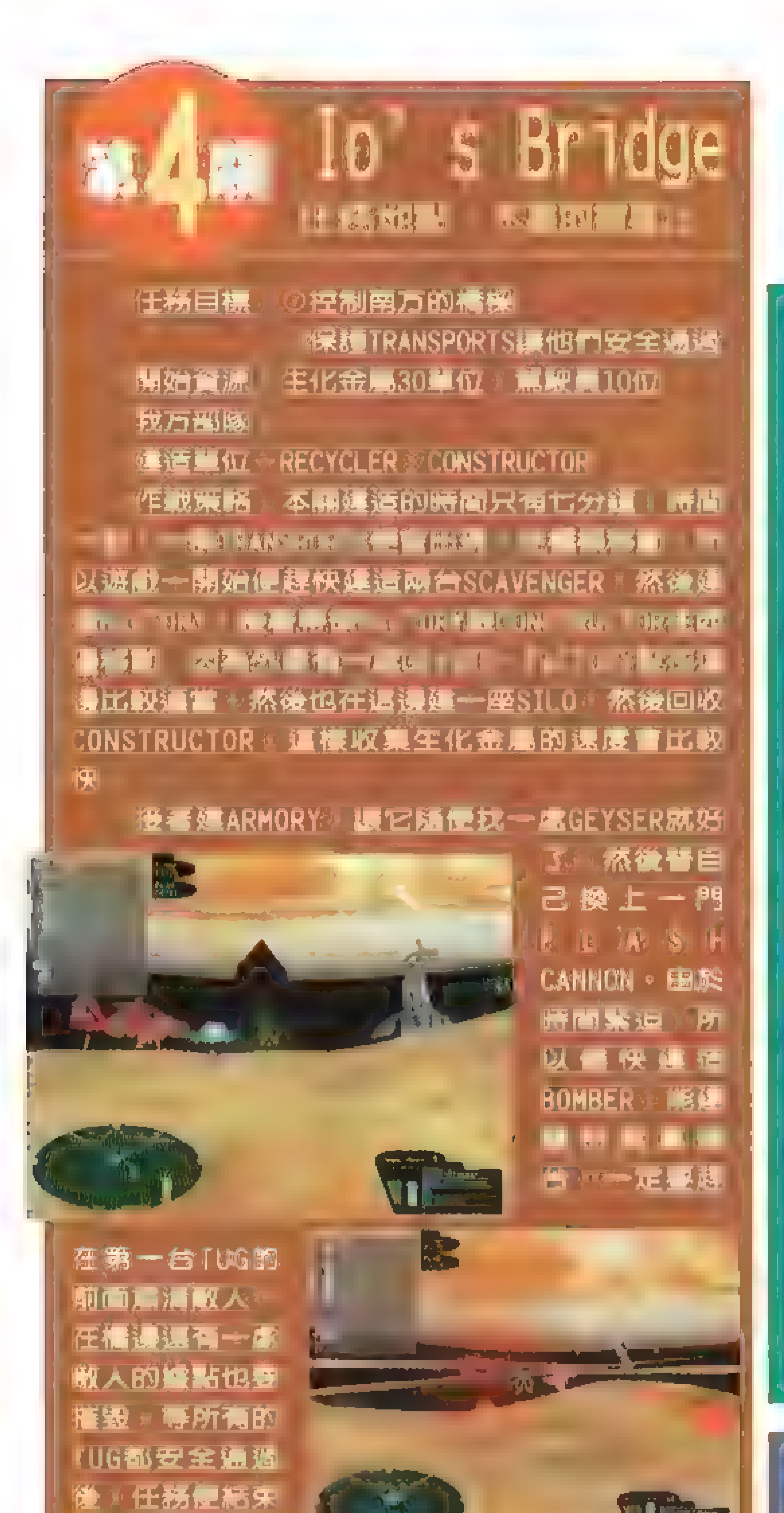
在第五導航點前面有一片地雷區，你的部隊會[illegible]LAUNCHPAD[illegible]為基地的砲塔會料理他！

第3關 The Evil Battalion

任務地點：木星的衛星Io

任務目標：
◎摧毀第一導航點的BLACK DOG RECYCLER
開始資源：生化金屬0單位，駕駛員15位
我方部隊：攻擊單位－BOMBER×4
作戰策略：此關為很單純的偷襲任務，只要將[illegible]
不過不要跑到岩[illegible]RECYCLER[illegible]之後，再回到基地，任務就完成了，夠簡單吧！





攻略秘技 Solution

第4關 Io's Bridge

任務地點：[illegible]

任務目標：◎控制南方的橋樑
◎保護TRANSPORTS讓他們安全通過

開始資源：生化金屬30單位，駕駛員10位

我方部隊：
建造單位←RECYCLER、CONSTRUCTOR

作戰策略：本關建造的時間只有七分鐘，時間一到，一隊TRANSPORTS便會出現，[illegible]所以遊戲一開始便趕快建造兩台SCAVENGER，然後建[illegible]邊比較適當，然後也在這邊建一座SILO，然後回收CONSTRUCTOR，這樣收集生化金屬的速度會比較快。

接著建ARMORY，讓它隨便找一處GEYSER就好了，然後替自己換上一門[illegible]CANNON，由於時間緊迫，所以儘快建造BOMBER，[illegible]一定要[illegible]



在第一台TUG的前面肅清敵人，在橋邊還有一處敵人的據點也要摧毀，等所有的TUG都安全通過後，任務便結束了。

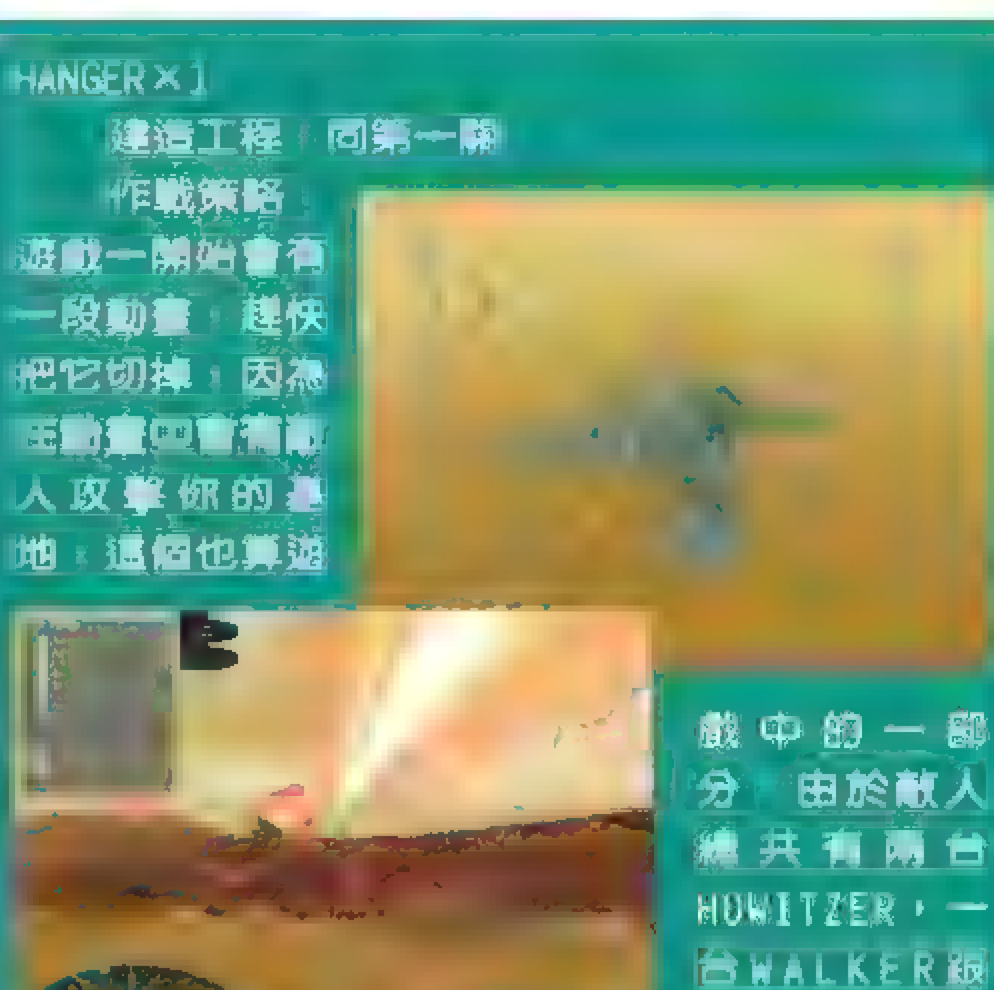
第5關 Controlling the High Ground

任務地點：土星的衛星Titan

任務目標：◎肅清基地周圍高地的敵人
◎重新建造基地的防禦工事
◎摧毀NSDF的生化金屬收集小組

開始資源：生化金屬10單位，駕駛員15位

我方部隊：
攻擊單位←TANK×1、LIGHT TANK×1
防禦單位←MINELAYER×1
工程單位←SCAVENGER×2
建造單位←RECYCLER、FACTORY
其他建築：[illegible]



HANGER×1

建造工程：同第一關

作戰策略：遊戲一開始會有一段動畫，趕快把它切掉，因為在動畫中會有敵人攻擊你的基地，這個也算遊戲中的一部分，由於敵人總共有兩台HOWITZER，一台WALKER級TURRET在基地旁的高地上，不趕快摧毀的話，可是會損失慘重。

[illegible]

經過四、五波的攻擊之後，會有新的命令要你摧毀NSDF的生化金屬收集小組，[illegible]RECYCLER摧毀後，任務就結束了。



第6關 Clear the Path

任務地點：土星的衛星Titan

任務目標：◎突破敵人在峽谷中的防守線
◎摧毀敵人的FIELD HQ

開始資源：生化金屬20單位，駕駛員10位

我方部隊：攻擊單位←WALKER×3
建造單位←RECYCLER

建造工程：同第一關

作戰策略：本關很少敵人來攻擊，所以基地的防禦設施隨便做一下就好了，比較麻煩的是前面[illegible]的地雷區，所以一開始就要往前衝，去把MINELAYER幹掉，然後可以叫WALKER去掃雷，也可以自己去掃雷，THUMPER是一個不錯的選擇，其實地雷經過一段時間就會自己爆炸，只是MINELAYER一定要先摧毀，否則你就一輩子都會要掃，而且在地雷區中也有幾台TURRET，也要先清除，以免威脅到SCAVENGER。

終極戰區攻略心得





人的FIELD HQ摧毀，任務就完成了。







任務目標：◎摧毀NSDF的RECYCLER
開始資源：生化金屬25單位，[illegible]10位
我方部隊：攻擊單位：APC×1
建造單位：RECYCLER、FACTORY
建造工程：同第一關
FACTORY—TANK、LIGHT TANK、HOWITZER
MINELAYER、ROCKET TANK、APC
BOMBER、WALKER、FURY

作戰策略：此關為CCA最後一關，此關時間與資源都非常充裕，而且還多了FURY可建造，雖然威力強大，性能卻還不如外星人的FURY，首先在原地建設基地，[illegible]SCAVENGER[illegible]保持，敵人的數量也不少，要小心敵人的進攻，當你摧毀敵人[illegible]之後，敵人的RECYCLER就會轉進到另一處據點，此時可別放過，或者你要慢慢追殺也可以，將RECYCLER摧毀後，一切都結束了。



序曲

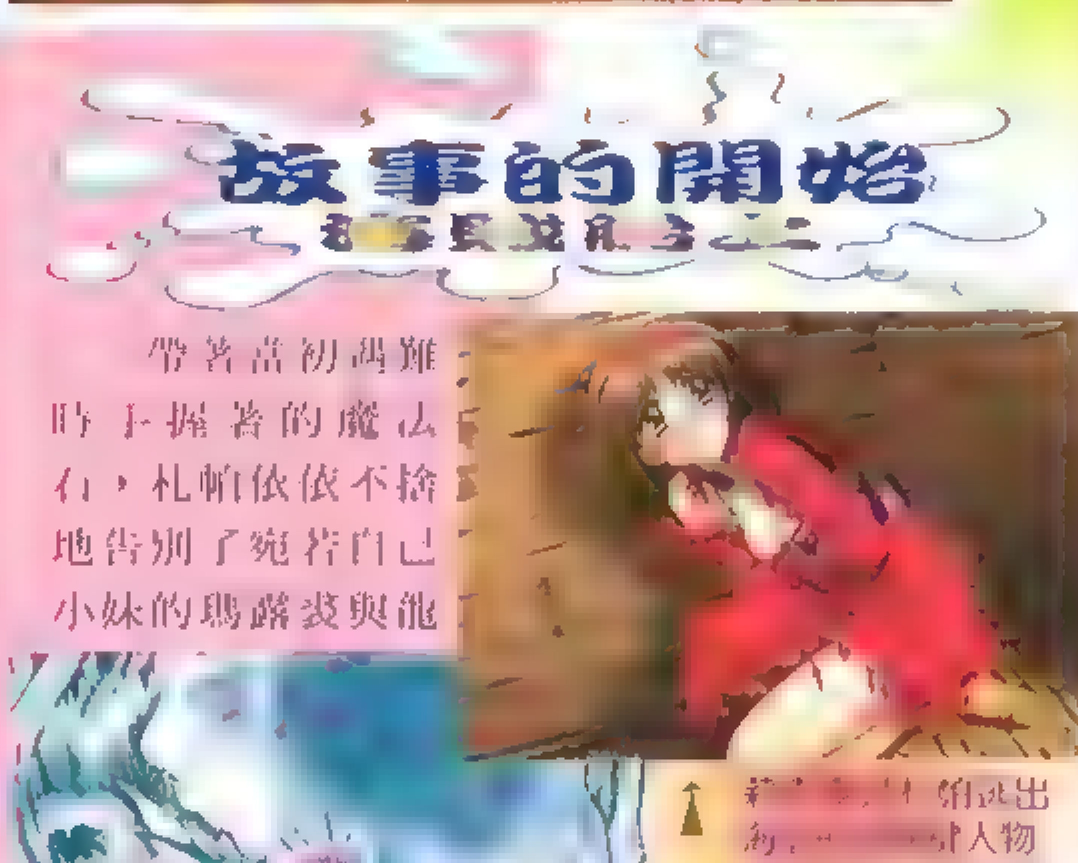
生性善良、喜歡幫助別人的正義劍士，也就是本篇故事的主角～札帕，由於身負重傷，隻身漂流到某個不知名的小島上，而被一名為瑪露衷的天真小女孩與龍人族的沃爾多所救，在札帕的傷痊癒了之後，時間不知不覺已過了一年，這一年來，瑪露衷、札帕與沃爾多三人，早已建立起一份深厚的感情。

但是，札帕對於被救之前的一切記憶卻一無所知，而當夜深人靜時，總會夢見相同的夢境～在一片開滿無數美麗花朵的草原上，小女孩天真爛漫的笑顏，隨即被染成血紅色的畫面，接著大地變成不可思議的黑暗…。這樣不吉利的夢，也許與札帕自己的過去有關也不一定，為了尋回自己過往的記憶，札帕於是決定回到能夠尋回以往記憶的地方～拉那迪亞大陸（ラナティア）…

正當此時，被封印在大陸上的魔王卻復活了，世界於是又陷入了水深火熱的黑暗之中，每個人都希望打倒魔王的勇者能再復活，但是…咱們多難的主角總是好事多磨，沒那麼容易便成事的，所以造就了這段王道勇者的傳奇故事。在大陸上，玩家將會遇見五個可憐的少女，至於會與誰一起迎向結局，就看玩家您的決定啦！

現在，就讓我們來瞧瞧這段尋回記憶的冒險之旅，有多麼地艱難吧！





故事的開始

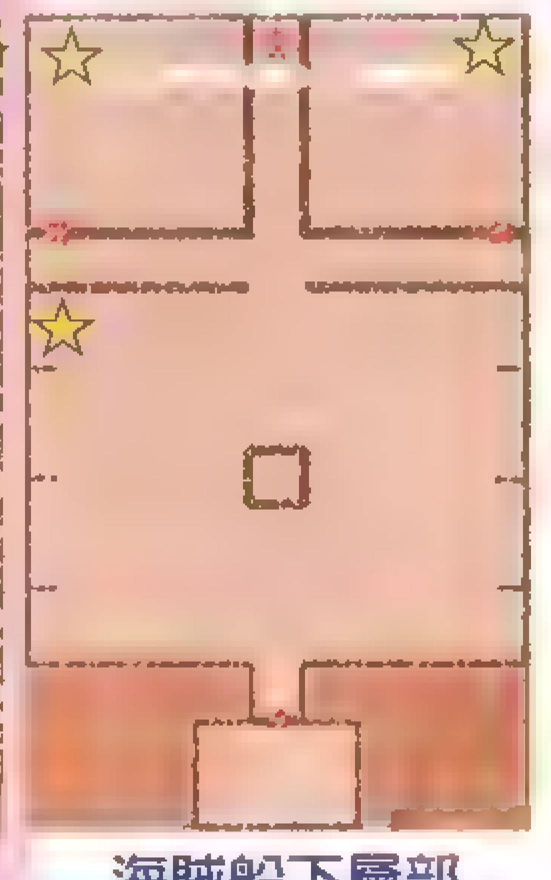
帶著當初遇難時手握著的魔法石，札帕依依不捨地告別了宛若自己小妹的瑪露裘與龍人族雨多，從小島乘著小船朝拉那迪亞大陸出發了，順風而行的小船風平浪靜地航行了十來天，突然，海面上雷日交加、氣候頗不尋常，竟由海底下出現了一隻大海怪，小船怎禁得起這麼大的風浪，當然唯有沈船一途囉。

▲[illegible]札帕逃出[illegible]人物
◀在海面上被大海怪襲擊

誰說人難不死、必有後福的？在沈入海底，險些斃命之後，札帕被一艘海盜船救起，豈知這艘海盜船的女頭目～芭瑪麗亞竟是個虐待狂，除了四肢被銬起來接受鞭刑之外，可憐的札帕還得忍受被性侵犯的痛苦…

在海盜船上，札帕遇見了一個善良的女孩莉露露，在交談之後得知，原來兩人可算是同病相憐，


海賊船上層部


海賊船下層部

莉露露也是被俘擄來這艘船上工作的；下定決心要逃出去的札帕，在說服莉露露後，札帕藉著莉露露藏於麵包中的『船室の鍵』，終於有機會逃出船艙。但是必須先找到裝備的劍、盾及鎧才能到海賊船的下層部去救莉露露，並一起逃出。但就在救出莉露露，兩人正準備由船艙逃上甲板時，又被芭瑪麗亞抓回，此刻正是札帕此生貞操的最大危機!!

幸好，由於大海怪的再次出現，札帕又幸逢貴人（夜蘇真衛門，人們都稱他爲漁師）相助，在打敗女海盜後，終於如願以償地到達了拉那迪亞大陸。雖然女海盜不算很強，但是若是玩家在這裡敗北了，也是GAME OVER的結局喔，因此別忘了存檔與使用回復系的『青銅の卵』等道具，因爲敵人也會隨著札帕等級的提昇而變強的。

通行証的取得方法

要取得通行證，必須先到關所去，關所的看守人員會告訴札帕必須取得通行証才能通過，得到此一訊息後，再前往女神神殿去拜訪愛兒拉西，但必須等到她完成瞑想儀式後才能與她見面，只要將她託付的藥拿到漁師家給他的妻子小夜，再次前往女神神殿便可得到通行証。在愛兒拉西處還可購買到召喚獸的戰鬥牌，共有四種，使用後具有能代替主角承受敵人發動的物理攻擊、魔法攻擊或在四個回合的戰鬥內使敵人不能行動等功用，只是其價格並不便宜，每張索價10000G



商店及試練の塔

在『トラーゼの村』、『大市場』、『ホルトの村』、『謎の街』這些地方均有著販賣武器、道具的商店，在這些地方，玩家別忘了採買一些自己需要的武器、道具。尤其是像白銀の卵、黃金の卵這些消耗性的回復系物品，在遊戲之初，這些都是在緊急情況時的救命道具喔。另外，若晚上到酒場去收集情報，可得知在夜晚的謎の街上，有一販賣『大人の繪畫』的奇怪商店，共有春、夏、秋、冬四幅畫可供購買，這與CG的完成度是有關聯的，至於謎の街上的武器店S是採會員制的方式，在沒有得到金幣之前是無法進入的，店裡販賣的武器、道具、裝飾品都是十分特別的喔。

『試練の塔』這個地方，雖然與遊戲的進行無多大直接關係，但是卻是個提昇等級的絕佳場所，當您需要大幅提昇等級時，進去晃晃吧！在塔的最深處有個很強的對手喔！

廣大的拉那迪亞大陸

在冒險的舞台～拉那迪亞大陸上，扎帕告別了漁師，由最初到達大陸的地方～地圖左下方的漁港開始了這趟大陸之旅。整個拉那迪亞大陸共由兩個畫面所構成，剛開始，並不是每個地方都可恣意前往探險，最初可以前往的地方只有「漁港」、

『トラーゼの村』與『關所』這三個地方，要通過關所，玩家才能前往另一個畫面的地圖，但是必須先擁有『通行許可證』才可通過，之後才能由關所，才能在另一個畫面上自由行動。

場所與女主角的對應關係

在由二張地圖完整構成的拉那迪亞大陸全圖上，每一個顏色的圓圈均代表著該地方與相對應女主角的深切關聯，也是該女主角時常出現的地方。圓圈的顏色是以女主角的髮色來表示。

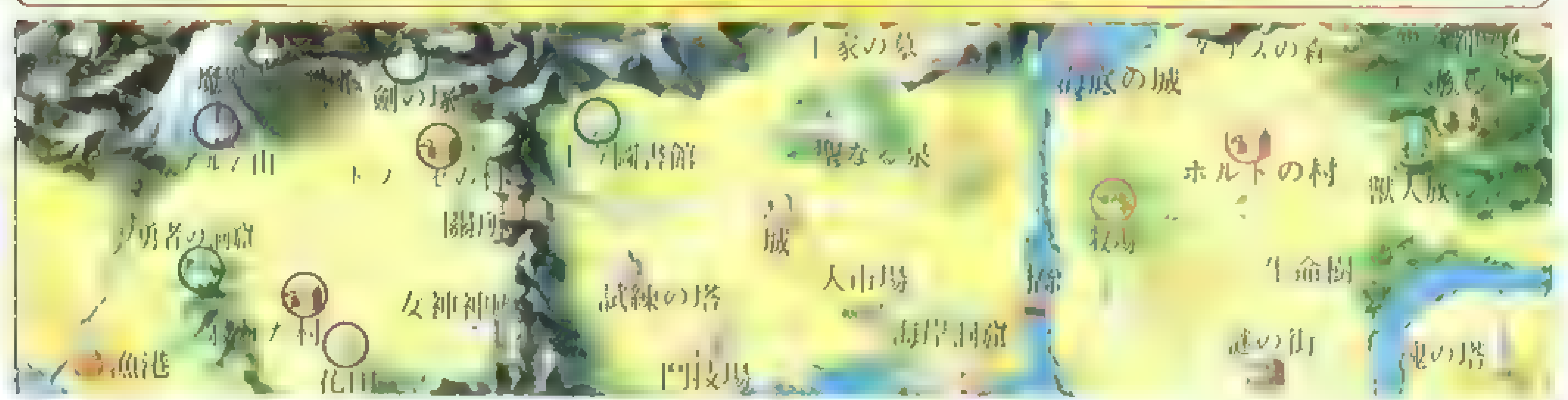

露西亞


法妮兒


萊娜


貝兒









風の寶玉是拉那迪亞大陸存在的五個寶玉之中，最先獲得情報的寶玉，當玩家從女神神殿的愛見拉西口中得知風の寶玉的



↑可憐的貝兒思念著族人及村莊

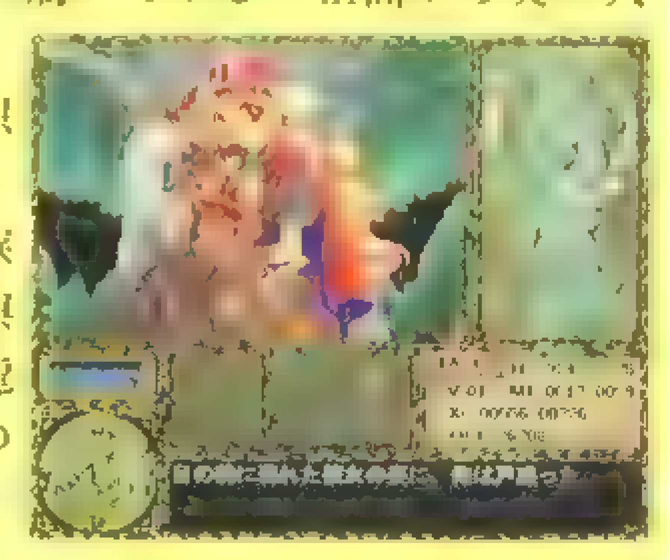
←反而被貝兒安慰的扎帕

情報之後，可先在『ホルトの村』、『牧場』、「生命樹」等地兒來兒去，便可遇到風の寶玉的關鍵人物～貝兒了。但貝兒大都於夜晚行動，因此要特別注意其出現的時機。在夜晚的牧場逮捕貝兒的事件發生之後，獸人族的長老會出現於劇情之中，玩家便可動身前往『獸人族の村』了，不過要進入獸人族の村，得先通過由貝兒駐守的獸人族の森才行。



來呀！來捉我啊！

由於貝兒並非人類，而且由於曾上過人類的當，所以對人類相當地不信任，因此要通過她所駐守的獸人族の森並不容易，況且獸人族の森遍佈陷井，若想進入獸人族の村，勢必得接受貝兒的挑戰捉到她不可，這時的選項答案是『横に避けて進む→その場所に行く→さらに行を加える→觸ってみる→正面から突っ込む』，如果沒有挑戰成功，就只好下次再來囉。順利到達獸人族の村後，便可與貝兒一同前往龍の神殿尋找風の寶玉。



攻略地 Solution

拯救被魔族消滅的村莊～貝兒的復仇！

在取得寶玉回到村莊後，風の寶玉隨即會被魔王的手下路克斯奪走，而獸人族の村也被獸鬼將以闇黑之力消滅，整個村莊只剩下貝兒一人。在瞬間失去親人及故鄉的貝兒只得天天沈浸於哀傷之中。這時主角必須不斷穿梭來回於『大市場』、『生命樹』、『獸人族の村』及『ホルトの村』這幾個地方，為了替族人報仇的貝兒，發誓一定要打倒獸鬼將庫克魯密亞，於是開始在森林裡訓練自己的劍術…。

在ホルトの村夜晚的魔物突擊事件、貝兒與主角一起打擊魔物，而貝兒不支倒地的事件之後，玩家必須經常在ホルトの村及大市場走動，尤其是夜晚時刻，會發生貝兒因偷取人類食物而遭逮捕的事件，人們在廣場上拷打貝兒，幸而被愛兒拉西所救，貝兒才能活命。

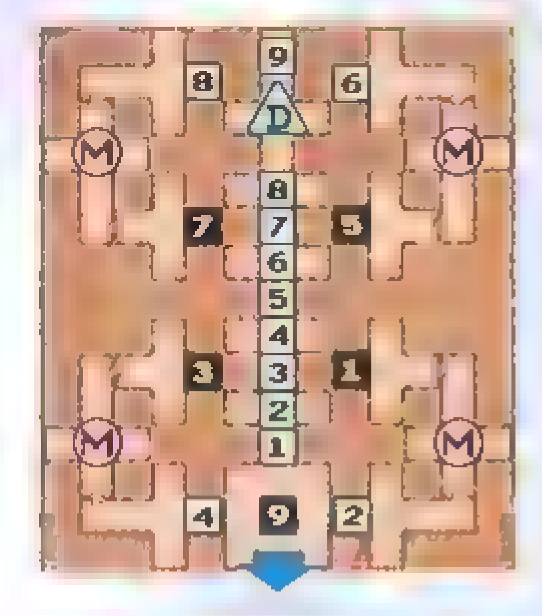
龍の神殿

發現風の寶玉

風の寶玉位於神殿『中央』關卡的正中間，在得到寶玉後，玩家便可使用能讓迴避力上昇的『風の魔法』。

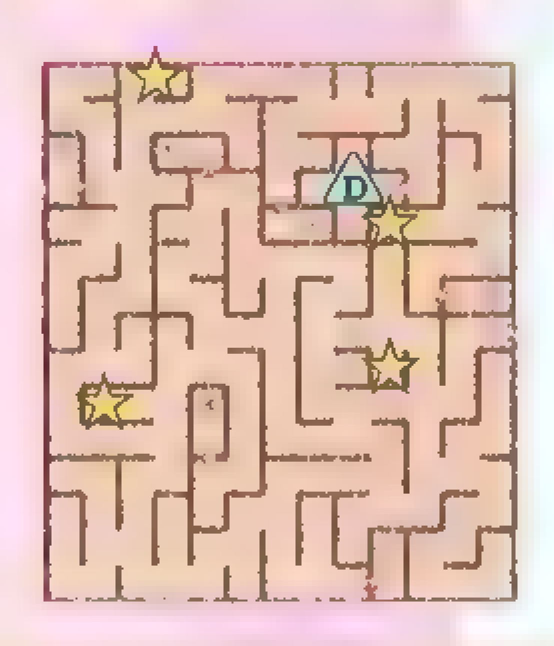
北

[illegible]



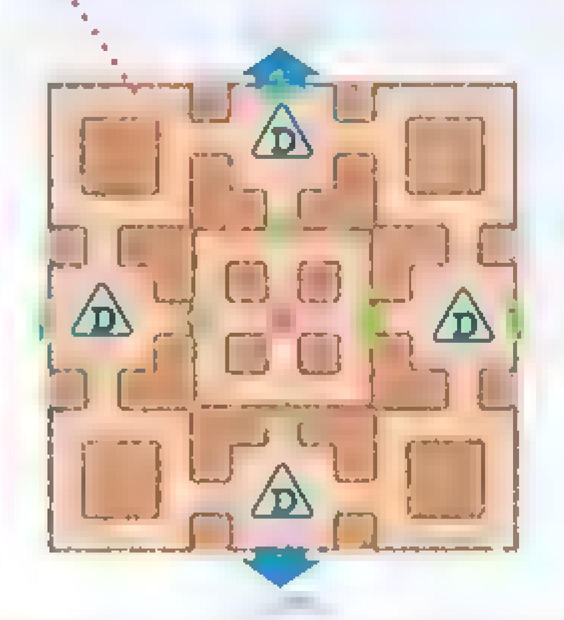


在這個關卡中，只要碰觸龍の像，則『中央』西側的龍の像眼睛便會射出光芒，『中央』西側的門便會開啟。由於有許多陷井，在行走時要特別注意以免受到損傷。



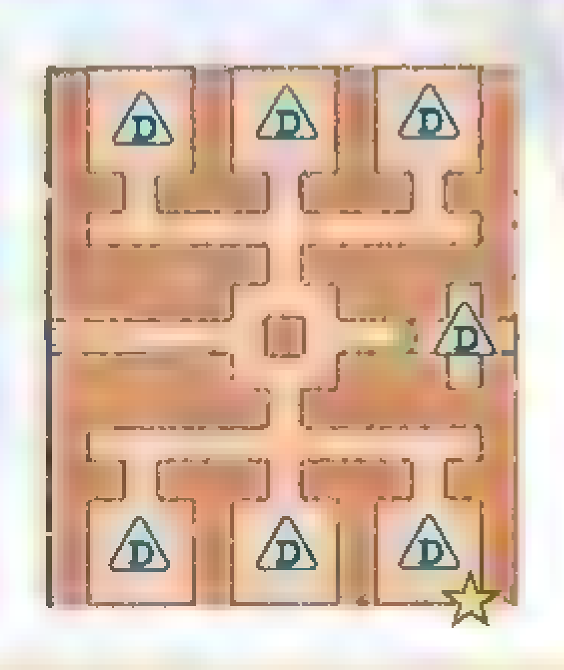
中

四個方位的龍の像分別對應中央的四個關卡的門扉，當北西南東四個關卡的龍の像眼睛射出光芒時，四面關卡的門也將會打開



東

[illegible]



龍の像

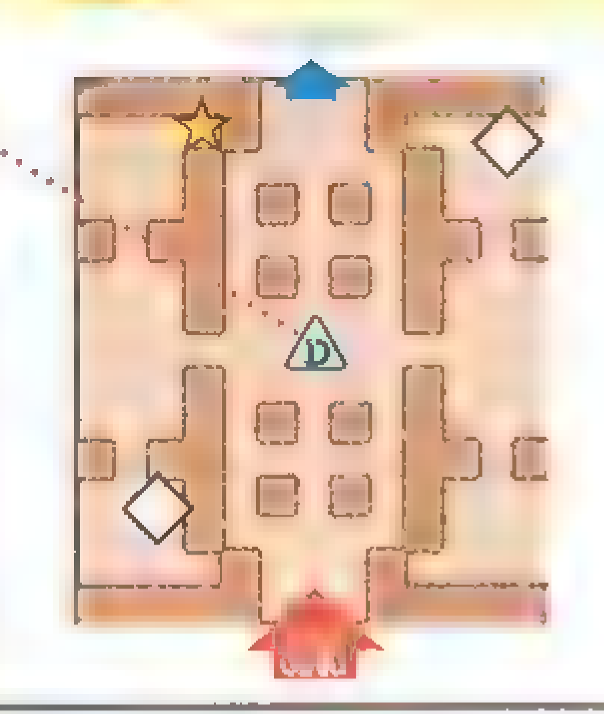
龍　像

在龍の神殿的各個關卡內均有龍の像存在，它的作用是扮演開啓關閉門扉的角色。



南

只要觸摸位於正中間的龍の像，則『中央』南側的龍の像眼睛便會射出光芒，而通往西側的門扉便會開啓

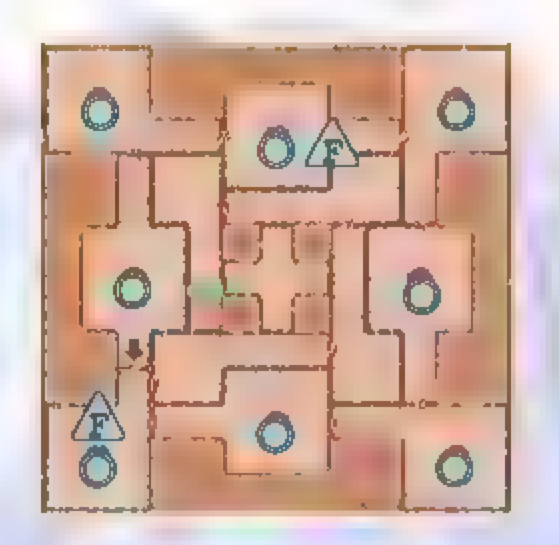




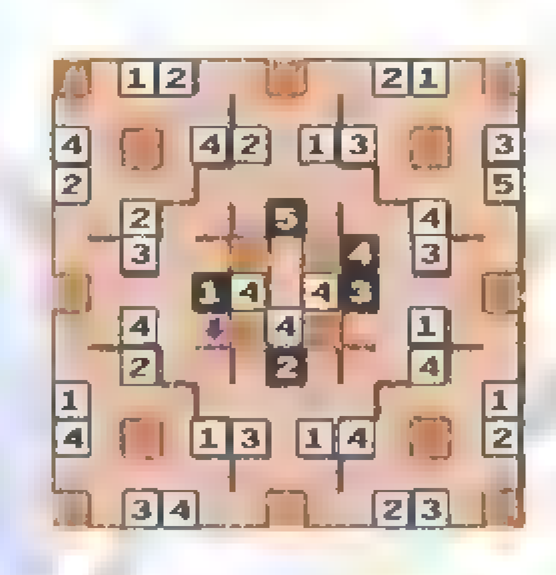
生命樹

4F

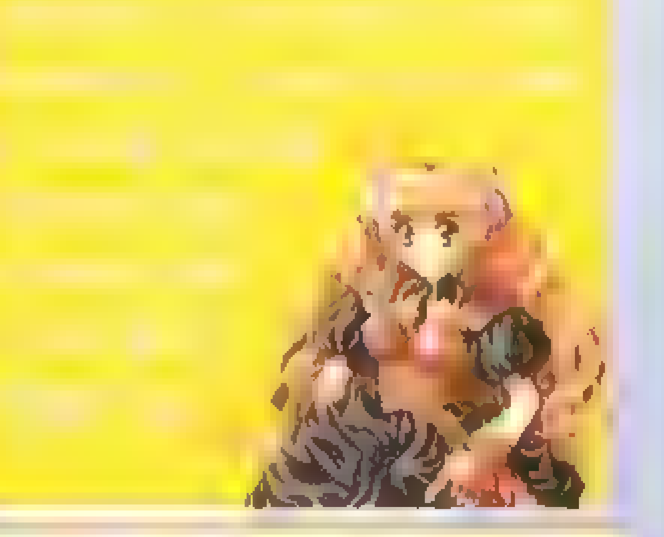
想要到達往上的階梯，[illegible]所有的房間才[illegible]，[illegible]道關閉的門，[illegible]B1F取得的闇の結晶[illegible]。



[illegible]生命樹的最上層，[illegible]，[illegible]，[illegible]。

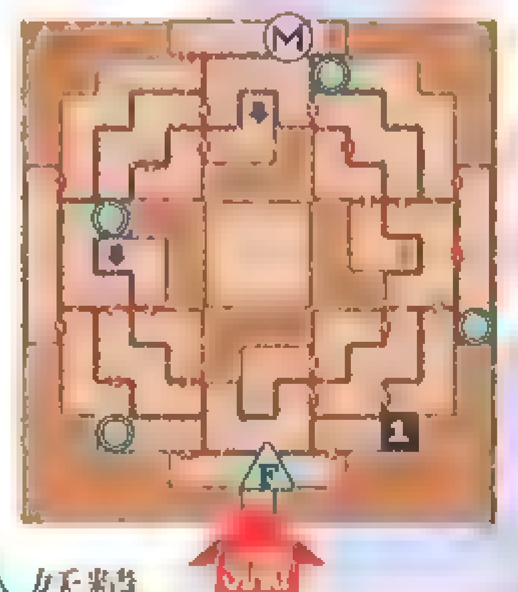


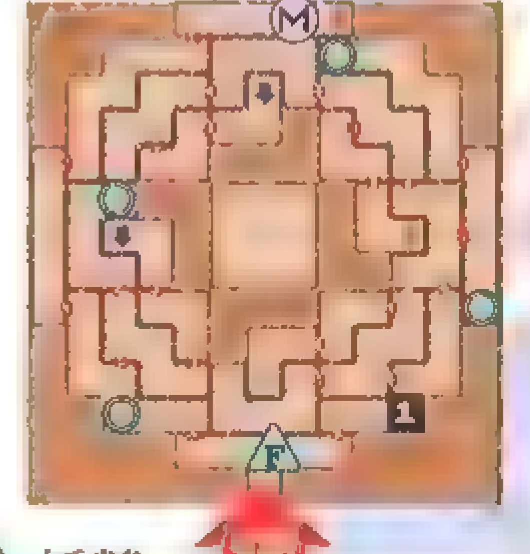
將生命樹活性化



1F

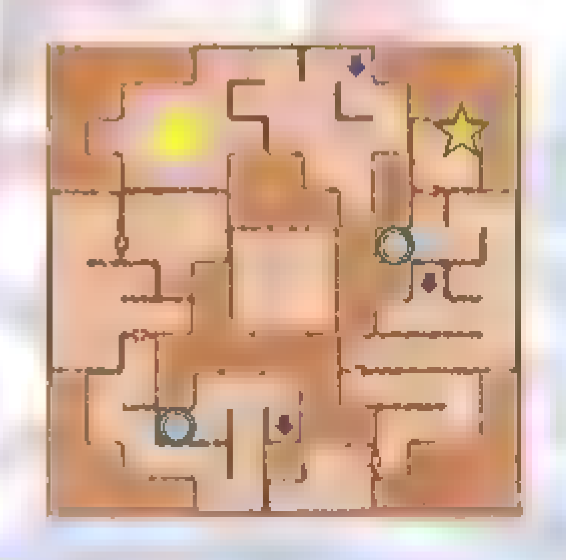
可利用北側往下的階梯到達B1F，接著利用北側往上的階梯到達2F，最後利用南側往上的階梯前進是最快捷的路徑





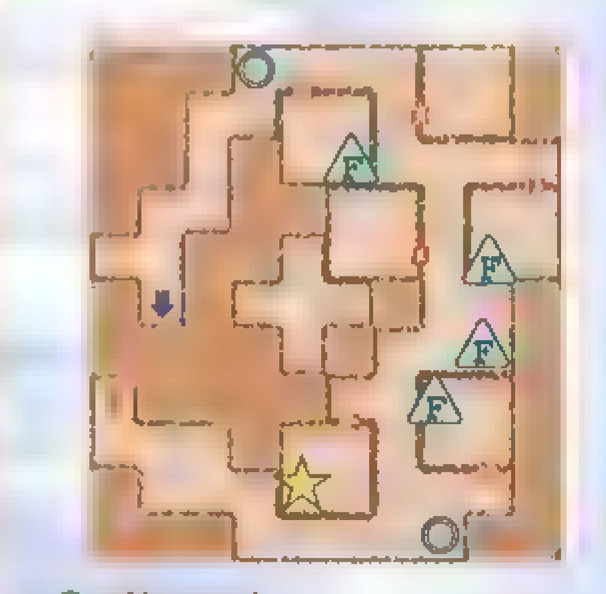
妖精

[illegible]，利用西側區域往上的階梯，[illegible]一個被蜘蛛巢覆蓋著的光の玉，玩家一定要將蜘蛛巢除去才行。



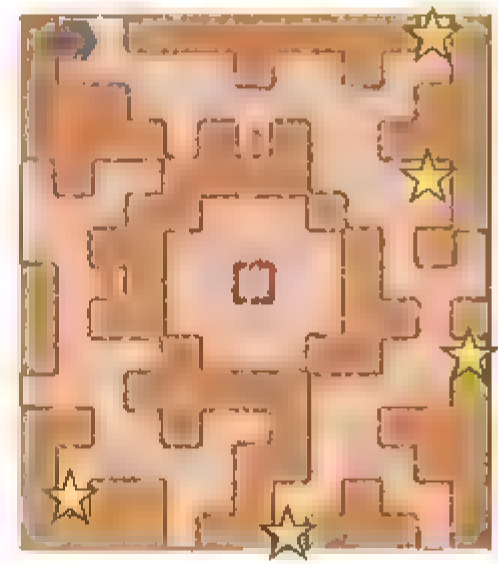
被蜘蛛巢覆蓋的光の玉

[illegible]，[illegible]著與所有的妖精們[illegible]，不僅可獲得許多有用的情報，幫她們打倒人蜘蛛後，還能[illegible]。



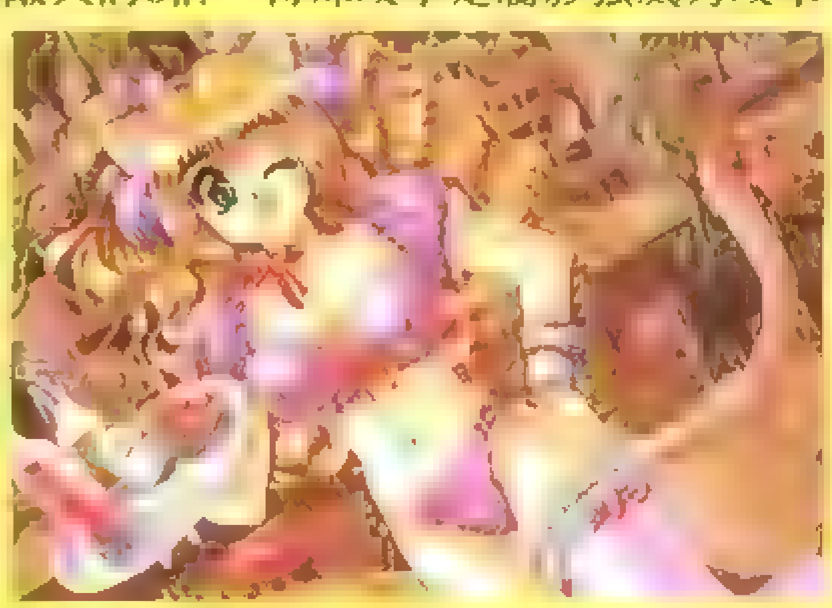
光の玉

在生命樹內的B1F內，可得到回復MP的魔石及人魔石，[illegible]要的『闇の結晶』，[illegible]沒有取得闇の結晶，就[illegible]順利走完likely的關！



闇の結晶

好不容易終於到達生命樹的中心部，這時會自動發生事件，接著便降落到B1F，主角與貝兒得迎戰這個關卡的頭目～獸鬼將[illegible]克，牠的耐久力約為普通敵人的6倍，特殊攻擊是屬於強威力攻擊的「隱形拳擊」，不僅得確實做好防禦工作，最重要的一點是別忘記存檔。在打敗頭目之後，便可拯救整個村莊，接著貝兒也將在酒場工作，與貝兒的冒險在此將告一段落，但是別忘了要常常回來找貝兒一起喝酒喔。



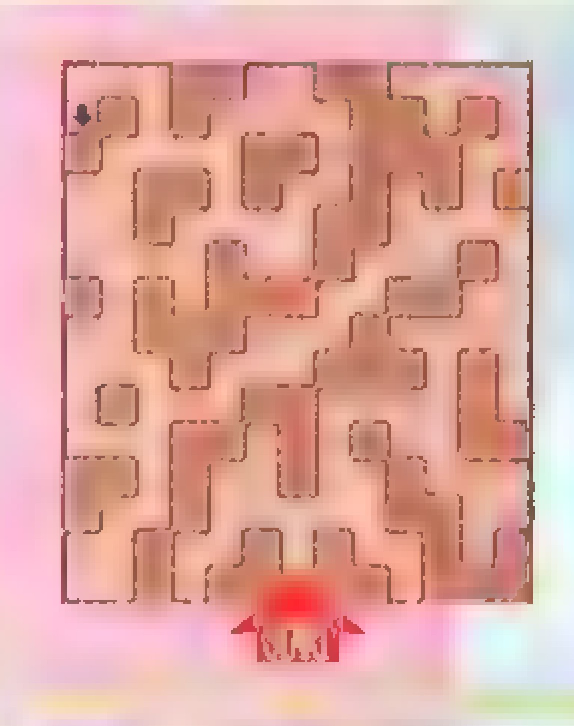


火の寶玉

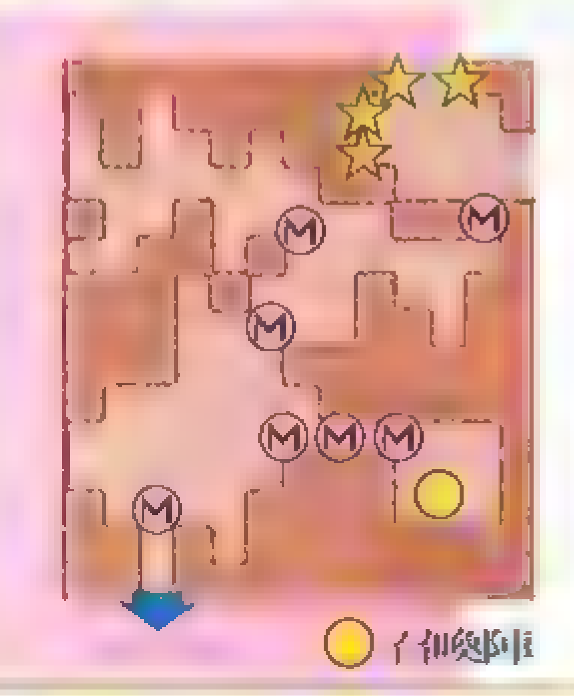
在與寶玉有關的女主角中，住在トラーゼ村的安潔莉卡，是主角最先遇到的女孩，雖然她看起來乖巧又可愛，但是トラーゼ村的村長就不一樣了，不僅十分討人厭，還是個不折不扣的歐吉桑！關於トラーゼ村，據說這裡是昔日消滅地上魔的勇者之故鄉，而在村莊的北邊，如今還遺留著只有勇者能拔起的神劍呢！玩家不妨在「光の刻」前往『劍の塚』去會會安潔莉卡吧，您會瞧見這個愛讀書的勇者巫女，每天認真地為勇者的復活而祈禱喔。

話說某日主角在劍の塚處拯救了被盜賊們欺負的安潔莉卡，據長老表示，這些都是因為住在『魔導士の洞窟』的傑特，為了得到勇者之力所採取行動。在這段時間裡，玩家只要反覆在『王立圖書館』、『トラーゼ村』、『劍の塚』這三個地方行走，便會發生因傑特誘拐安潔莉卡不成，而將村莊裡勇者復活不可或缺的盾及鎧奪走的事件，為了取回這些裝備，主角只好前往傑特的所在地～魔導士の洞窟去，不過在這之前，可先到女神神殿去找愛兒拉西商討因應的對策，還可獲得裝飾品『黑曜石の小鳥』喔。

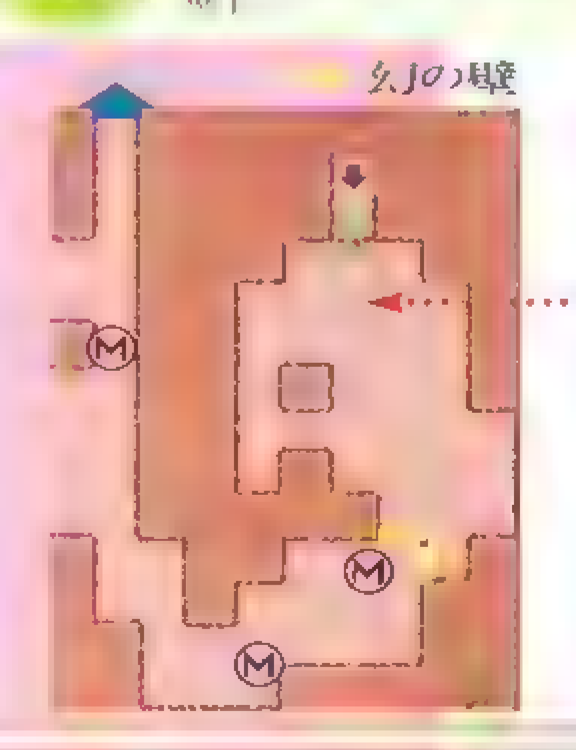
目前的洞窟內既沒有寶箱也沒有任何[illegible]，只有[illegible]的階梯，[illegible]



[illegible]魔神進入戰鬥，只要獲得勝利，便可得到一威力強大的寶劍。

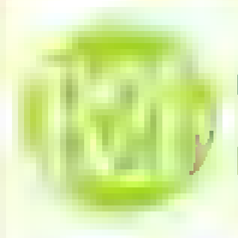


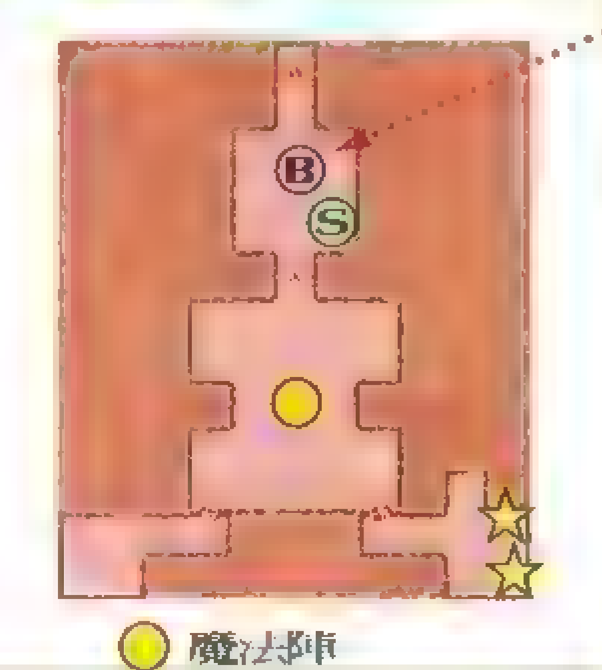
[illegible]



魔導士の洞窟

[illegible]就能解除陷阱





洞窟內的祭壇

祭壇上擺放著一個泛著紅光的『ハートストーン』，在祭壇後面可發現一個奇怪的棺桶，只要調查祭壇，就可發現老是糾纏不休的死鬼本體。在倒倒死鬼後便可獲得ハートストーン，這是開啟B1F前往B2F門扉的必要物品。

寶箱的奧秘

寶箱中的寶物共分為固定性與非固定性兩種，非固定性的寶物如劍、盾、鎧等類型的東西，這些類型的東西在開啟寶箱後會有所變化，所以有可能每次得到的物品皆不盡相同。

破解傑特死亡咒文的方法

進入魔導士の洞窟後，若沒有愛兒拉西的『封咒の護符』，將會被傑特的死亡咒文傷害至瀕死狀態。

頭目　傑特

傑特是使用闇屬性魔法攻擊的強敵，所以他的弱點是畏懼具有光之屬性的東西，因此不妨裝備『黑曜石の小鳥』對玩家較為有利，它能幫玩家削弱其特殊攻擊『闇の刃』的威力，其耐久力約為普通敵人的3倍。

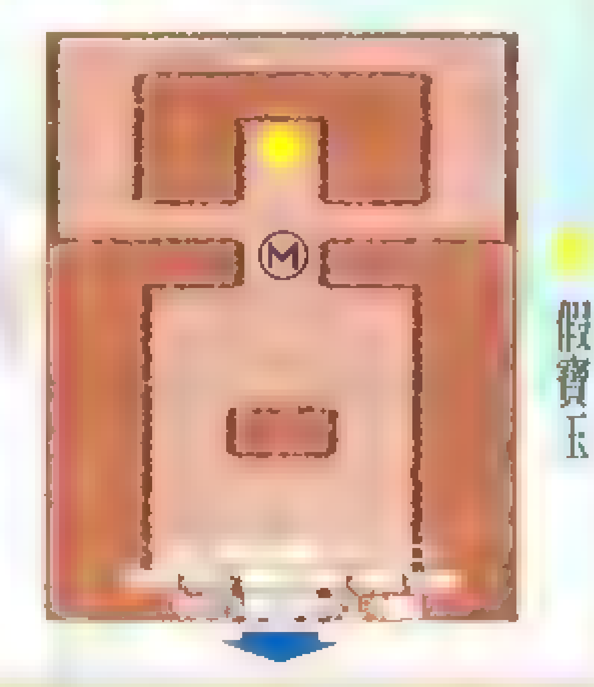




勇者の洞窟

這個關卡內充滿了許多單方通行的門，若稍有不慎，便很容易功虧一簣又回到原來的地方，兩個寶箱內的東西最好一定要拿到。

[illegible]

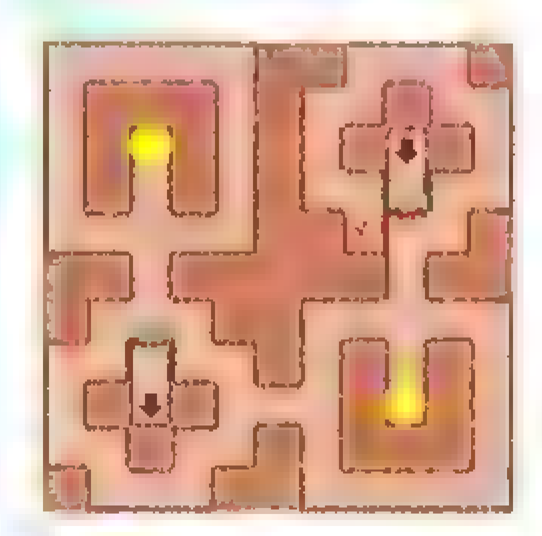


假寶玉

勇者的傳說

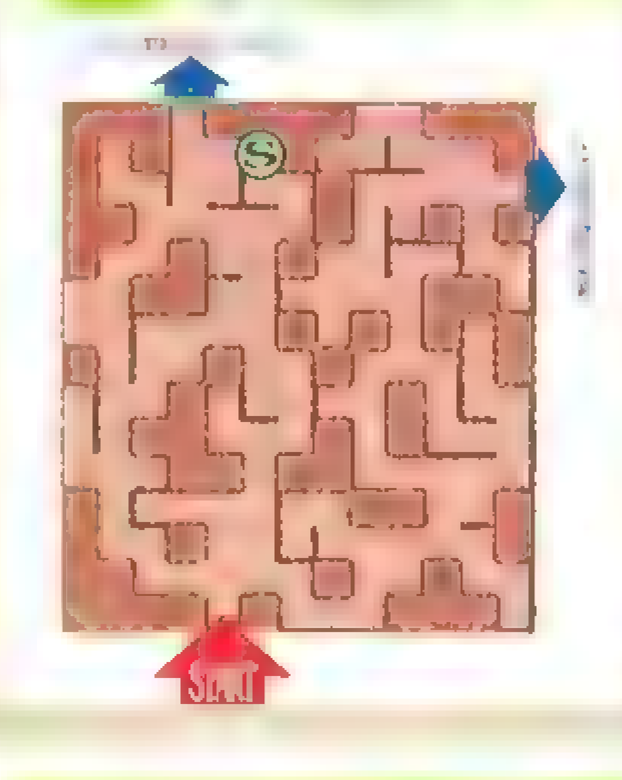
[illegible]

[illegible]

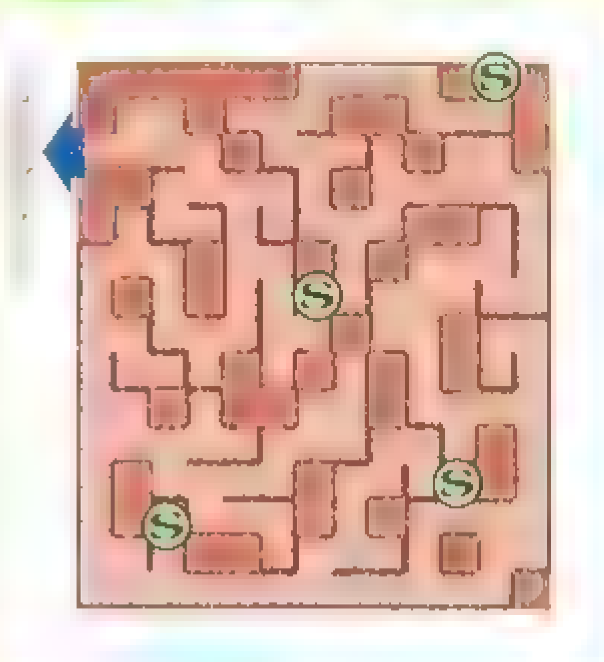


假寶玉

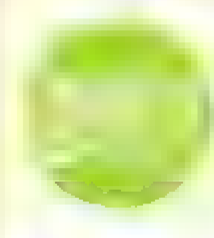
[illegible]

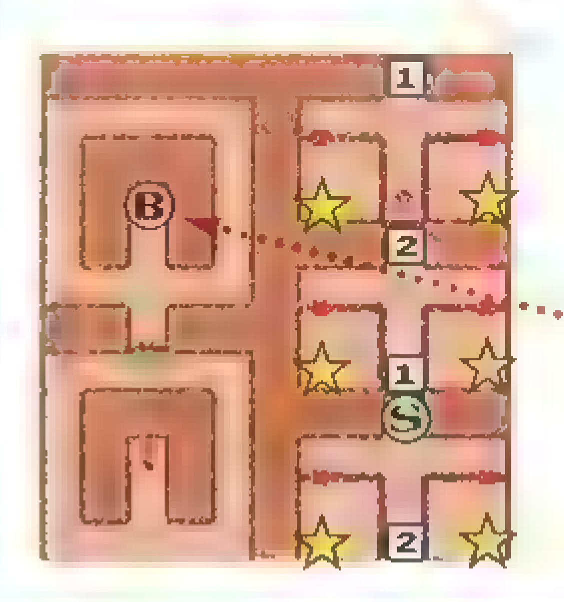


[illegible]



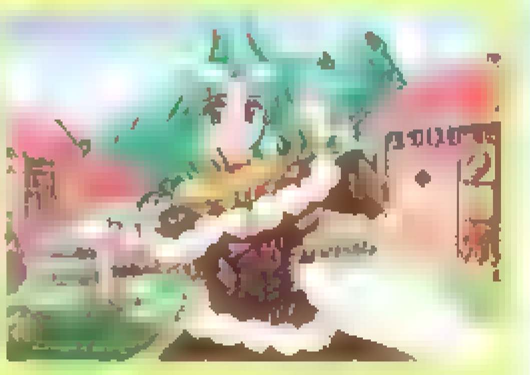
首先可先到右側[illegible]機關，如此一來左側[illegible]門便會開啟，[illegible]





安潔莉卡與西莉亞的精神同在

在打贏了傑特之後回到村莊，村人們都很高興，更令人高興的事便是安潔莉卡又回來了，而西莉亞的精神將與安潔莉卡同在，安潔莉卡的生活也回復正常了。當您又冒險到這個『勇者の故鄉』時，別忘了跟安潔莉卡打聲招呼喔。



頭目　傑特

這與在魔導上の洞窟內打倒的傑特是同一人，但是由於他獲得了勇者の力，因此比以前強大了5倍，他的特殊攻擊是光之屬性的魔法攻擊～雷招來，看來一場苦戰是免不了了，玩家一定要裝備黑曜石の小鳥與之對抗。



水の寶玉

想要得到水の寶玉，一定得先與露西亞見面才行，與她的見面方式非常特殊，玩家必須到城裡，選擇『強行突破する』的選項，便可見到她，此後，也可常常在『鬥技場』、『大市場』裡遇到她、並與她談話。

由於露西亞為了住在市場外的孤兒們，會常常到鬥技場與人比劍並賺取賞金，於是在大市場的凱依偷錢事件之後，便可常常到市場外園和露西亞及孤兒們玩耍。接著，若在大市場接受一失明老人尋找虹の花的委託，於光の刻時前往『聖なる泉』，便可發現露西亞的真正身份，原來就是レナシアム王國的公主，之後，主角便可自由進出城堡了。另外，若幫老人找到虹の花，便可得到一圓形硬幣，從這時開始，您便是謎の街武器店S的會員了。

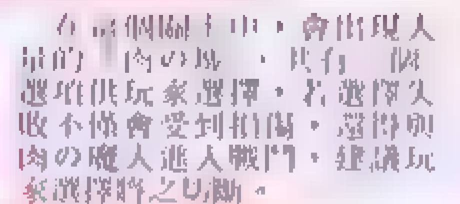
當凱依被魔物擄走的事件發生之後，為了救回凱依，主角於是和露西亞一起前往『海岸洞窟』…。

守衛特拉斯

身為レナシアム王國近衛師團長得特拉斯，由於對露西亞心存愛慕，因此相當排斥能接近露西亞的主角，因此當玩家前往聖なる泉，不小心窺見露西亞正在淨身時，絕對不可選擇前往偷窺，否則是會被特拉斯一劍刺死而導致GAME OVER的。

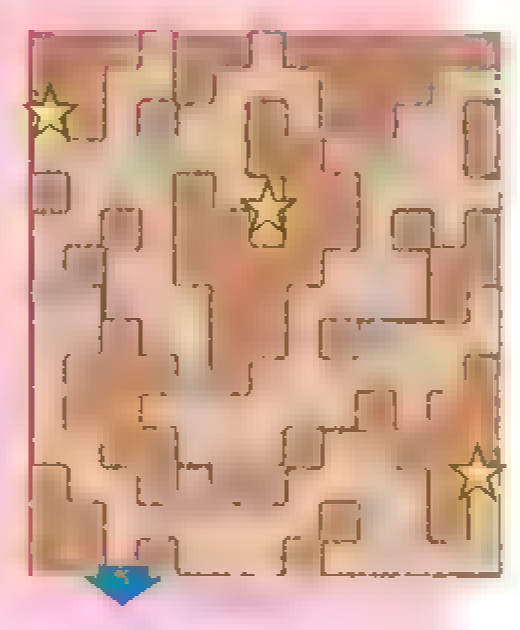
頭目 拉依凱魯

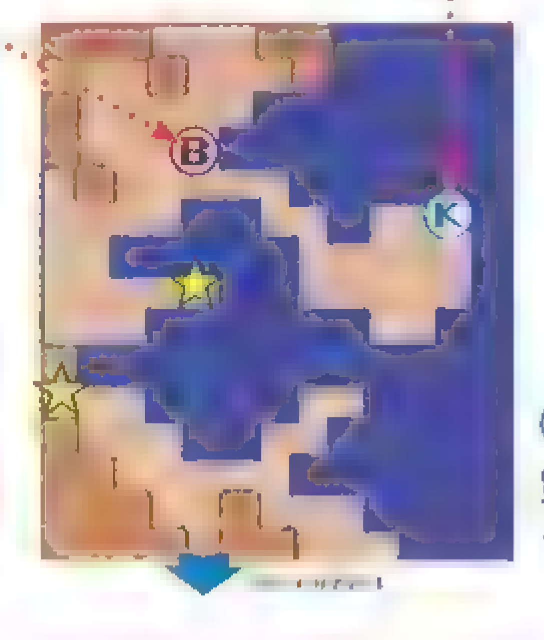
由於他會使用令人麻痺的魔法攻擊，因此事前得先準備一些能治療麻痺的解毒劑，它的唯一弱點是懼怕光之屬性的攻擊，其耐久力約為普通敵人的5倍、使用的特殊攻擊為奇妙的咒文（麻痺化魔法攻擊）。



在這個關卡中，會出現人見的「肉の塊」，共有[illegible]個選項供玩家選擇，若選擇大[illegible]不僅會受到損傷，還得與肉の魔人進入戰鬥，建議玩家選擇將之切斷。

終於到達凱依所在的關卡了，不過在救他之前，得先與魔導師拉依凱魯戰鬥，戰鬥前可別忘了存檔喔。

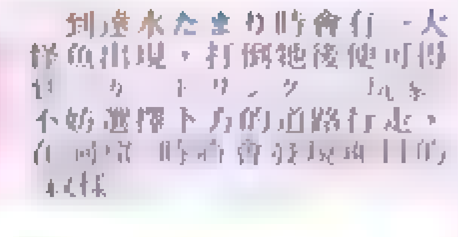




發現凱依！

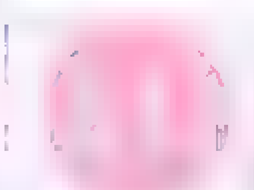
[illegible]裡聽來的咒語，即[illegible]

海岸洞窟

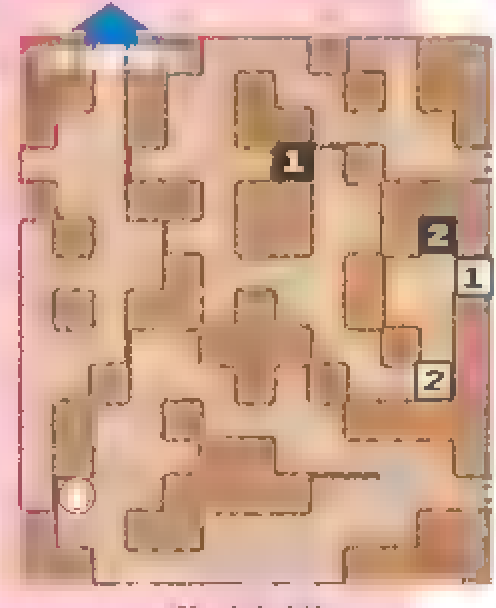


只要先按照凱依所教吟唱咒語的方法吟唱咒語，往前的通道便會開啟，右上方的區域沒有什麼物品，玩家可以不用前往。

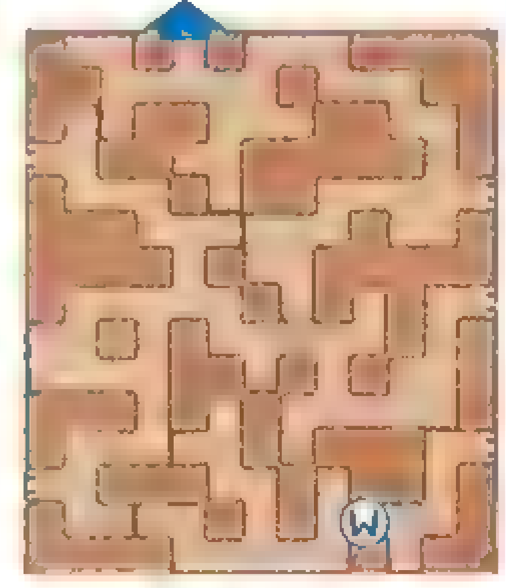
到達水たまり時會有一大怪魚出現，打倒牠後便可得[illegible]，玩家不妨選擇下方的道路行走，[illegible]



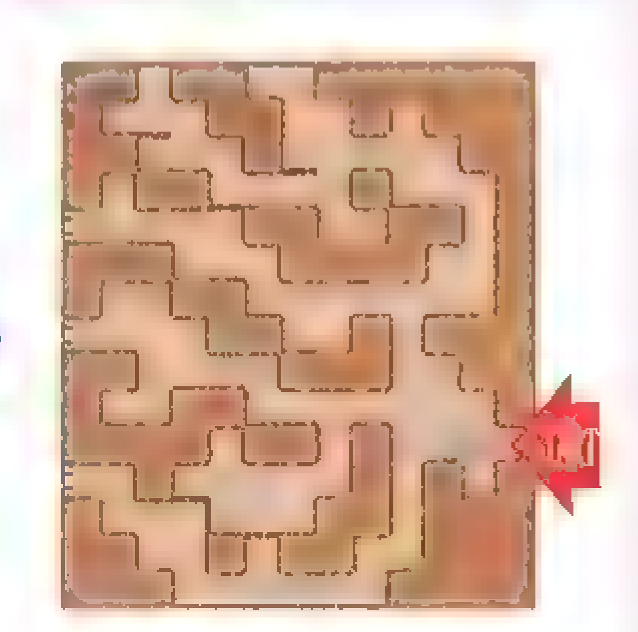
在這個地圖上，玩家可發現共有[illegible]個通道，最上方的[illegible]路則會通往[illegible]水たまり[illegible]，建議最好[illegible]



◎ 紋樣



Ⓦ 水たまり



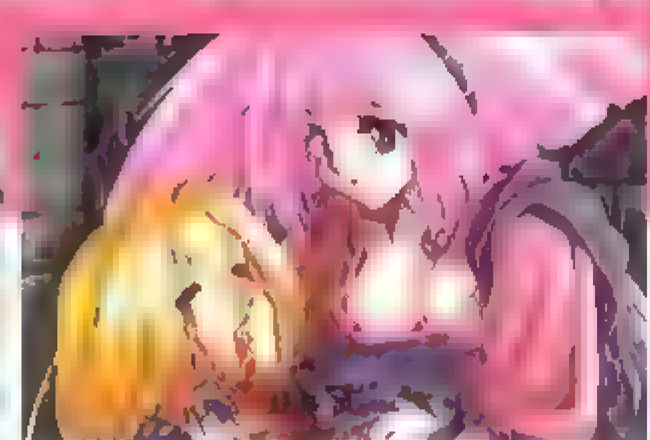




以神聖力量封印魔族的露西亞

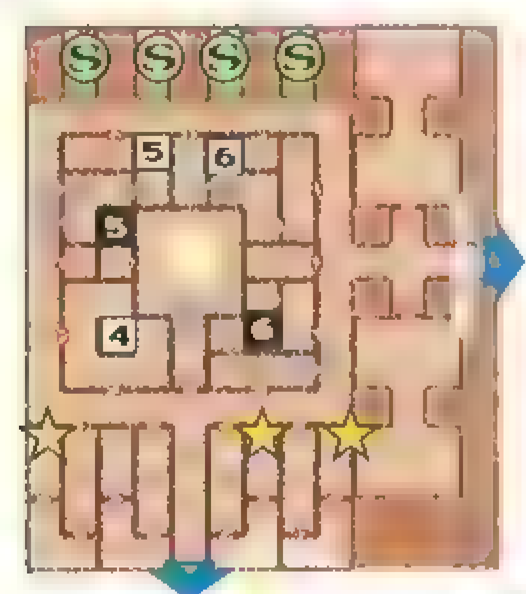
[illegible]



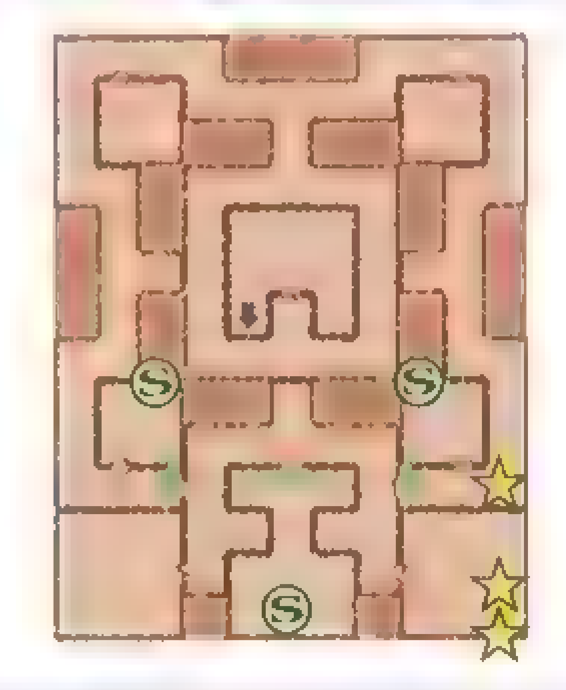


王家の墓

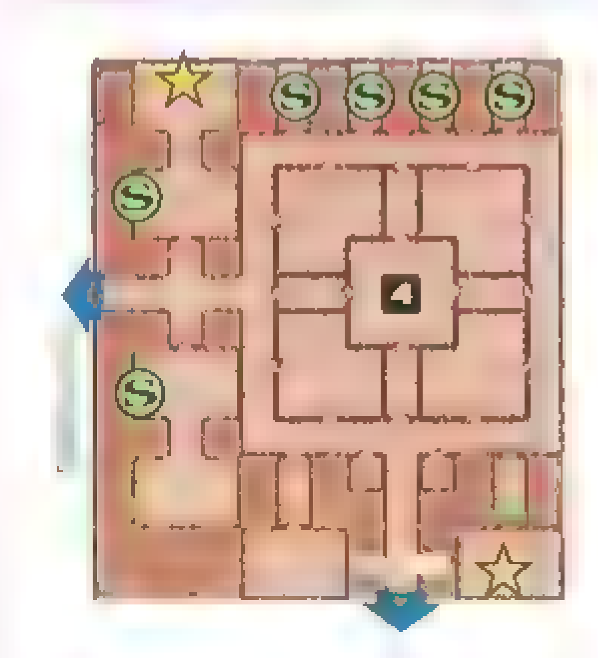
北側的四個開關與南側的四個陷井相互對應。進入中央的房間後，便能得到古びた鍵。



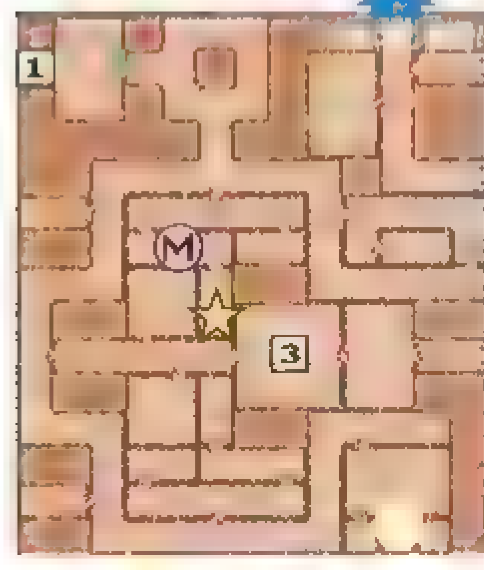
[illegible]



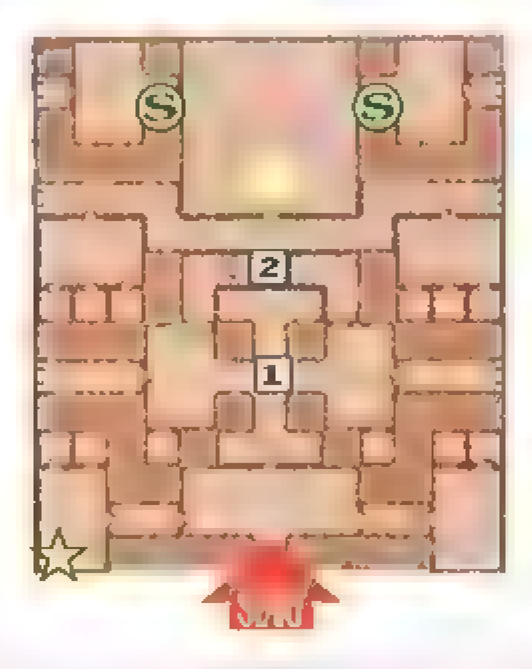
在北側有四個開關，對應著『北西』關卡中四道鎖著的門。若押下西側的兩個開關，則陷井便會隨之解除。



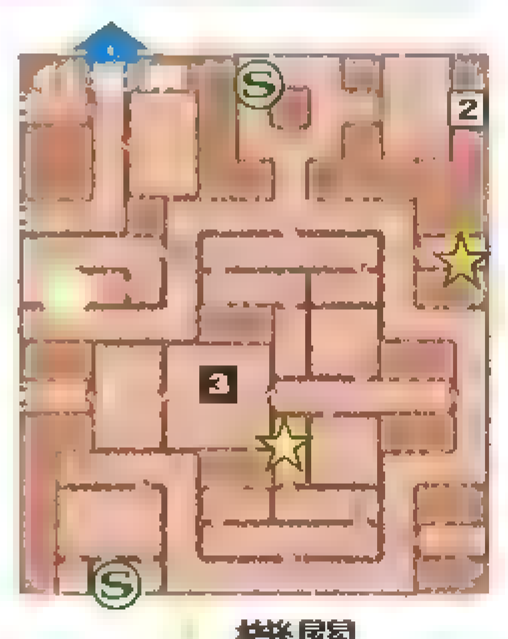
[illegible]



只要押下上方的兩個開關，則北側鎖住的門便會開啓。至於左側關閉的門扉，則需要使用「古びた鍵」才能開啓。



[illegible]





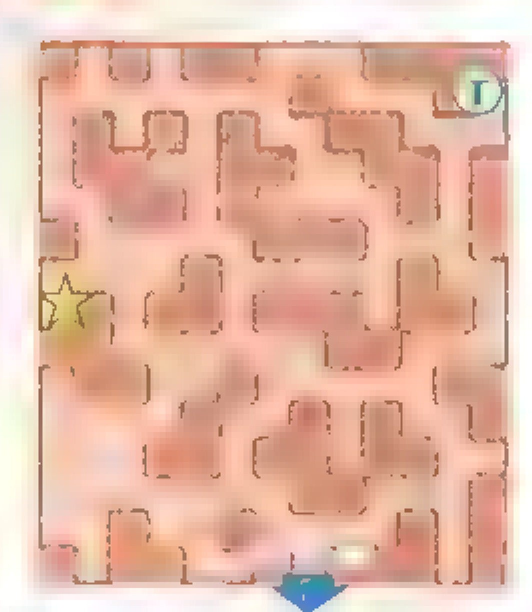
土の寶玉

在尋找寶玉的過程之中，感覺最溫馨的，大概就屬於尋找土の寶玉的過程了吧！在大陸的東側、ホルトの村附近有一經營牧場的老奶奶，在早晨時刻與老奶奶談話，很快地，便可以在ホルトの村、牧場、市場等地與老奶奶的孫女～萊娜談話，不妨常常去拜訪她們，若幫忙她們工作的話，還可留在萊娜家品嘗萊娜的料理手藝喔。

若玩家時常到牧場拜訪萊娜，並發現資產家之子騷擾萊娜時，不妨對她施出援手；不過，關於萊娜的事件，如果玩家在遇見露西亞後，沒有到女神神殿的愛兒拉西處與之談話，是不會有任何進展的。

ホルトの村一年一度的收穫季即將來到，女孩們都興奮地期待著。而在熱鬧的收穫季結束之後，萊娜的奶奶又突若其來卻病倒了，休養了好幾天病情卻不見好轉，在主角來探望了好幾次之後，某天發現萊娜為了治好奶奶的病，獨自一人前往險惡的『タリスの森』採草藥去了，為了萊娜的安全，札帕也朝著タリスの森前進了

タリスの森





Ⓣタリス草



Ⓦ倒れた木



Ⓚ木こり Ⓒケーブル Ⓞロープ



Ⓡ萊娜 Ⓐ斧

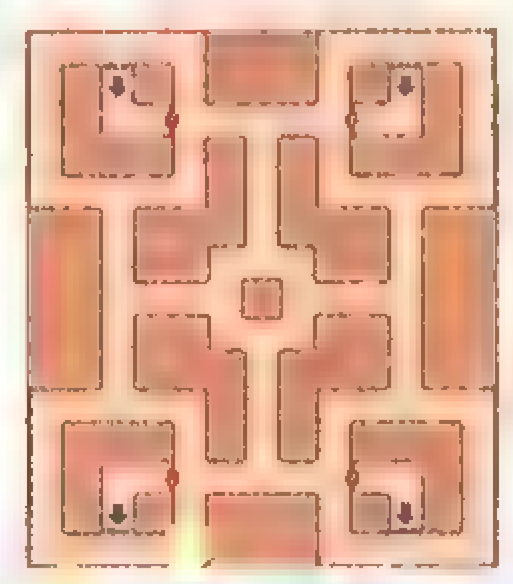




湖底の城



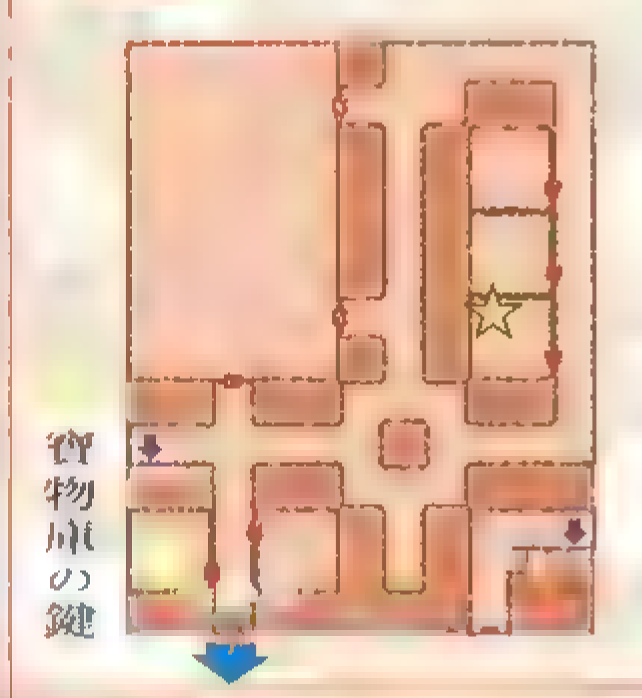
[illegible]



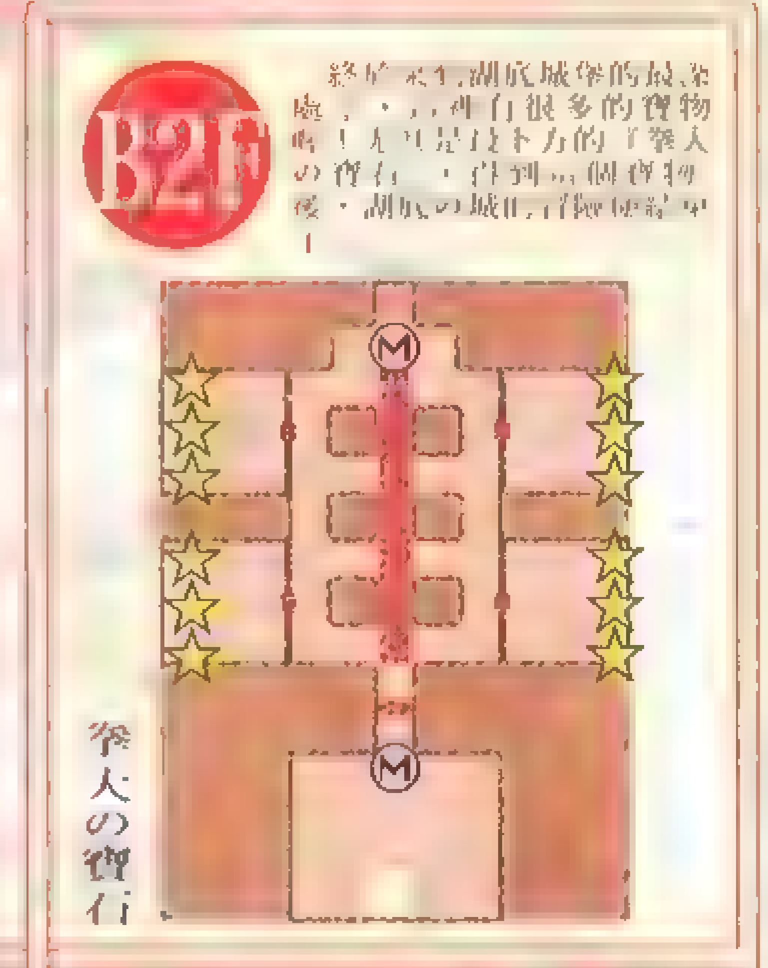
牢番の死體

北

[illegible]



寶物庫の鍵

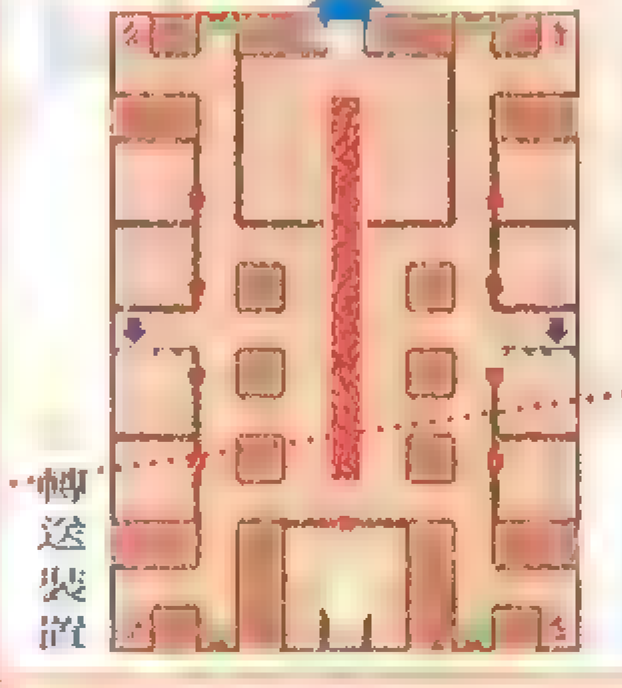


[illegible]

拳人の寶石



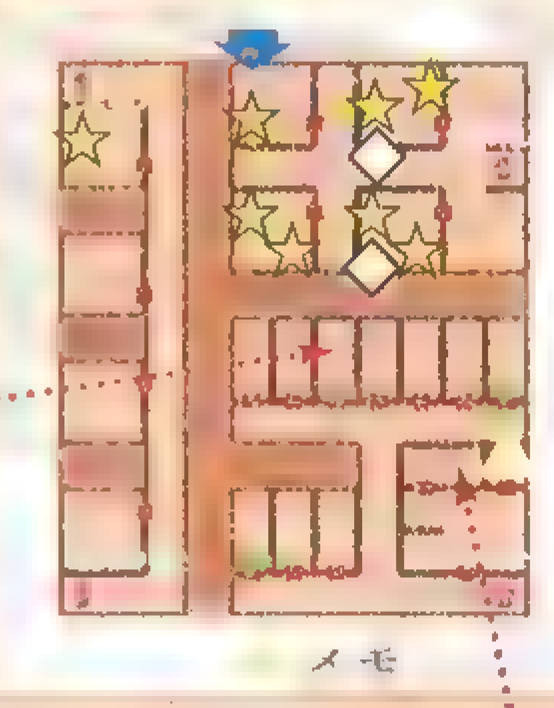
[illegible]



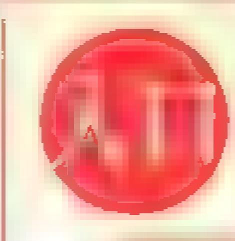
轉送裝置

B1F

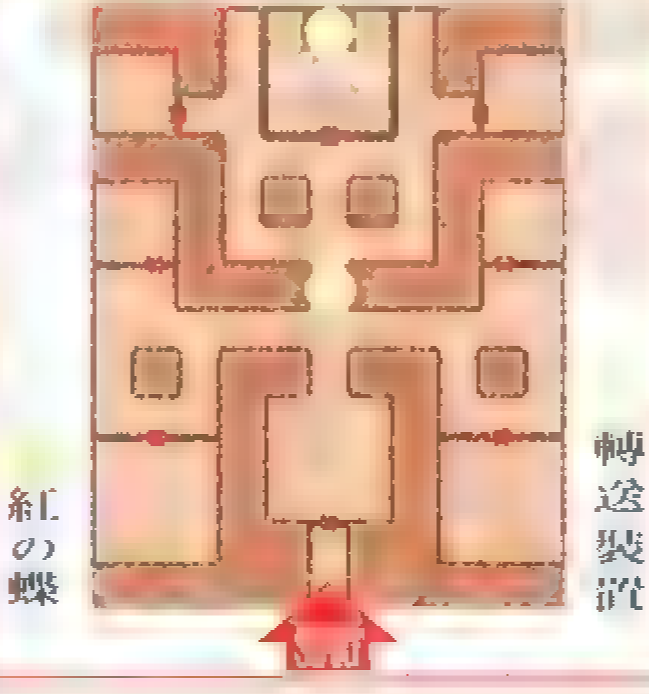
[illegible]



メモ

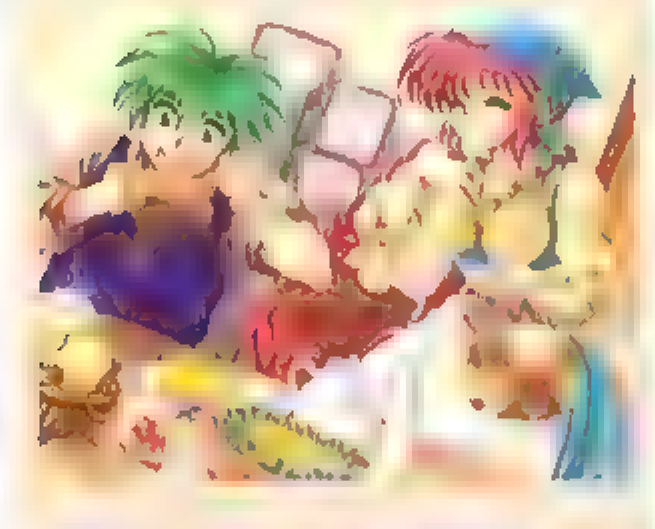


[illegible]



紅の蝶

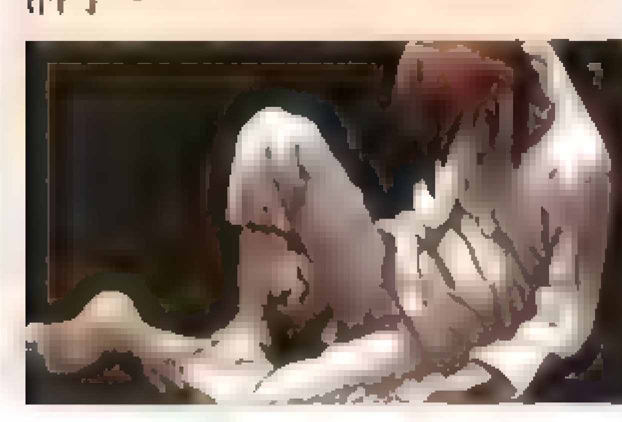
轉送裝置



囚人之靈告訴您秘寶位於何處



在這個房間內，有一囚人的屍體，這是昔日潛入城堡欲奪取秘寶的盜賊，他的靈魂會告訴您，秘寶就位於B2F的最深處。找回秘寶後回到牧場，萊娜便可回復已往單純快樂的牧場生活了。



牢獄　鍵要從何處獲得呢？

這個地方有一間牢獄，「B1F」關卡中關閉的門必須以牢獄の鍵才能開啓，不過玩家並不會在此找到任何鑰匙，只要在這裡晃晃，就可發現一張メモ，接著再回到『2F』牢番的屍體處，調查他的身體便可獲得牢獄の鍵。

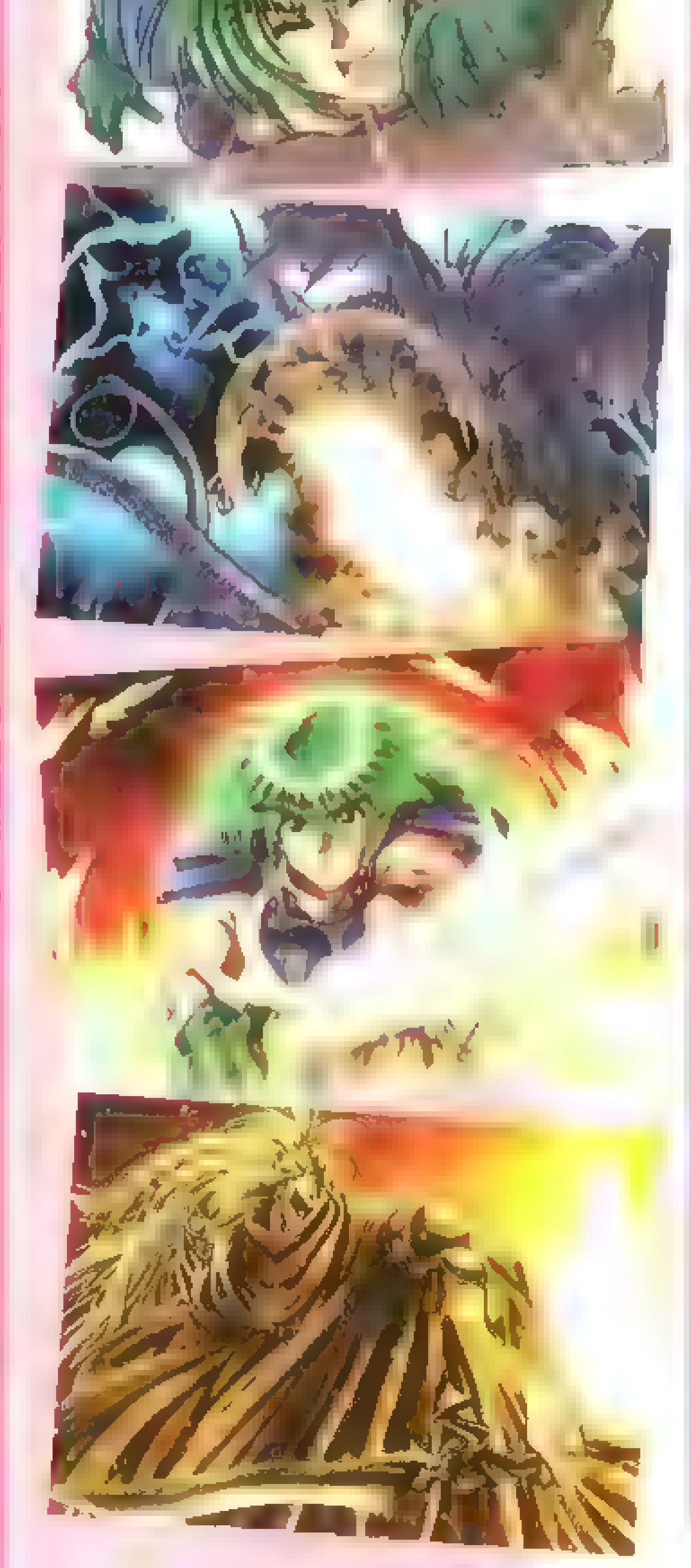






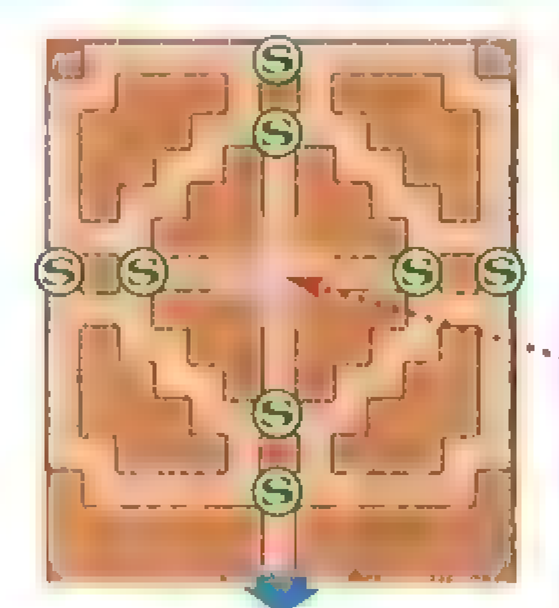
闇の寶玉

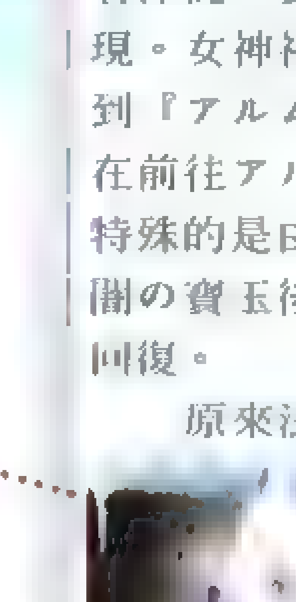
アルム山



冰の遺跡奧部

將[illegible]有的開關押上後才能關閉陷井，而闇の寶玉便位於四個陷井的正中間。





甫到達拉那迪亞大陸時，在草原上遇見的少女～法妮兒，時常帶著深沈、哀怨的眼神在主角夢裡出現。女神神殿的愛兒拉西會告訴您到『アルム山』去尋找闇の寶玉，在前往アルム山尋找寶玉時，比較特殊的是由主角單獨前往。在找到闇の寶玉後，主角札帕的記憶便會回復。

原來法妮兒是札帕的妹妹，但是由於被魔族所控制，必須先救出她，故事才會繼續進行下去。

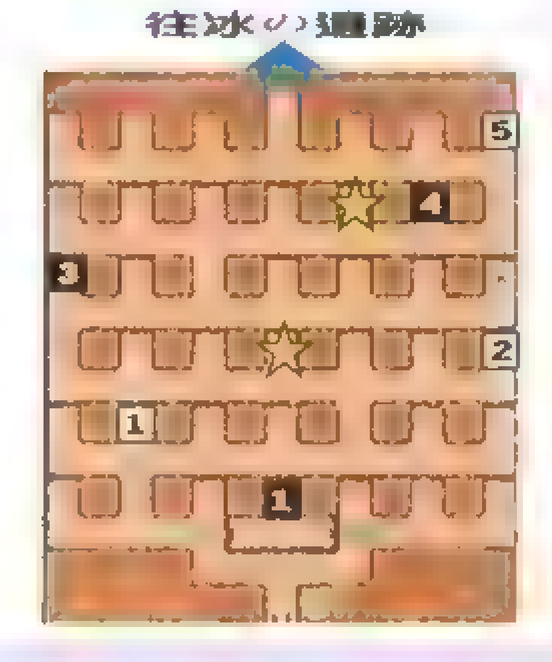




冰の遺跡入口

這裡有許多的岔點，若是不小心進入，會再返回同樣的地方。

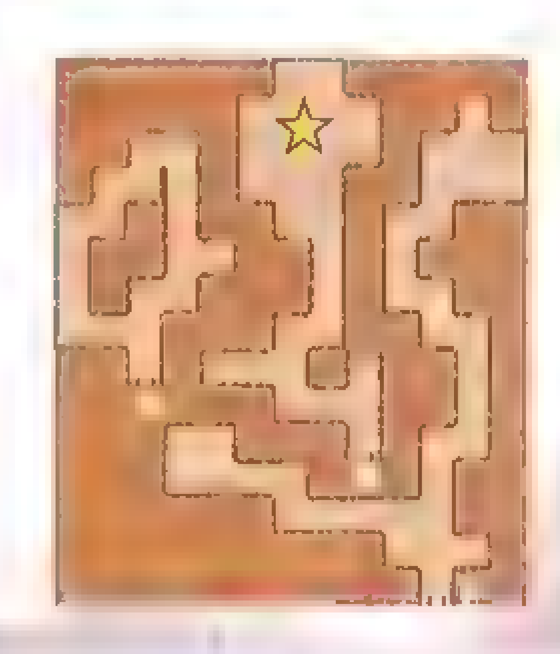


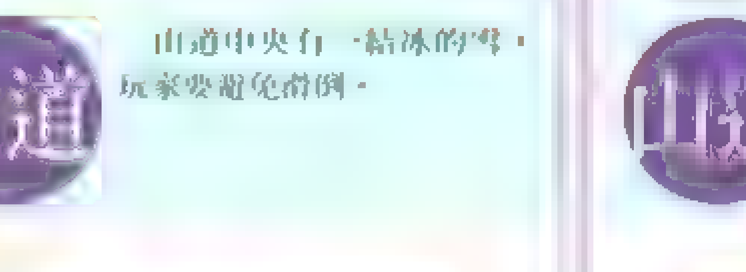




洞窟

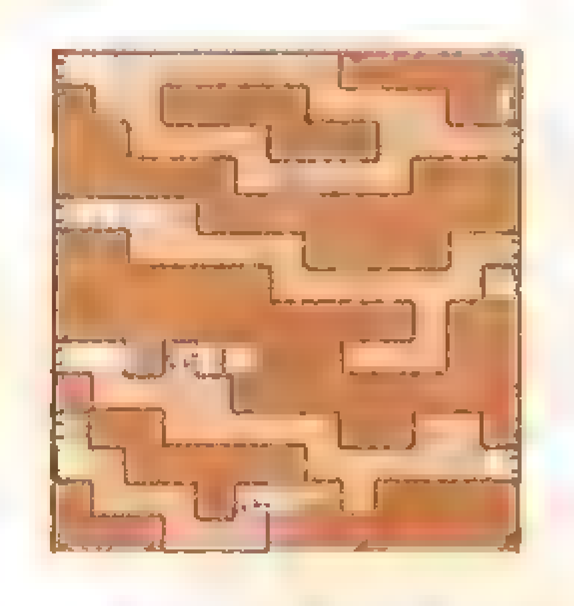
在中央的區域內，能夠找到遇難者遺留下來的日記本，至於左側與右側的區域，並沒有探索的必要。





山道

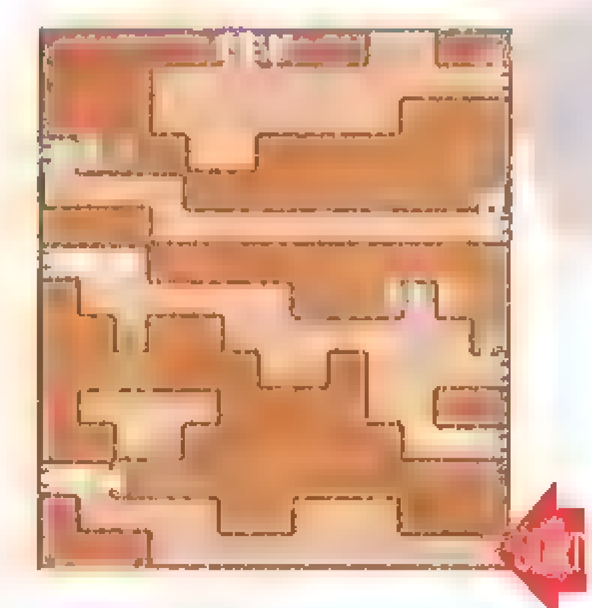
山道中央有一結冰的窪，玩家要避免滑倒。



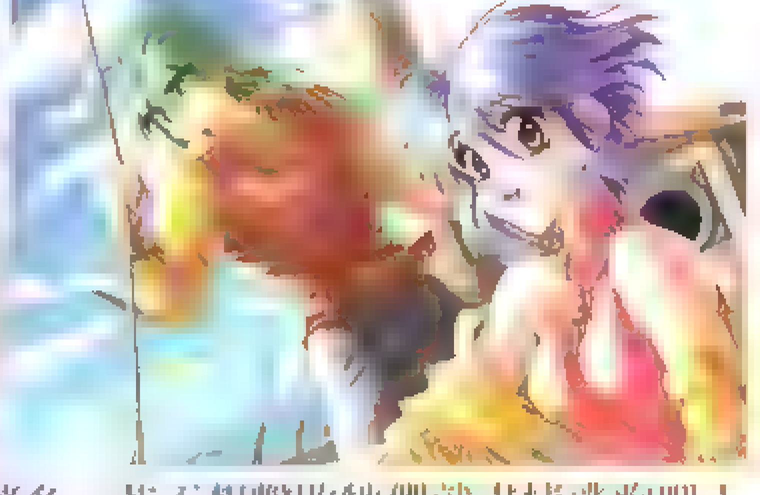


山道

[illegible]



魂の塔



終於到了要打倒魔王的時候了，在進入魂の塔之前，一定要攜帶足夠的回復系物品才行，由於魂の塔聚集了大大小小，爲數眾多的魔物，因此要特別小心才好。進入塔內會遇見漁師，選擇所前往的地方將關係著結局的發展。魂の塔共有13層，而且魔物繁多，若不想擊敗牠們就盡情逃跑吧！

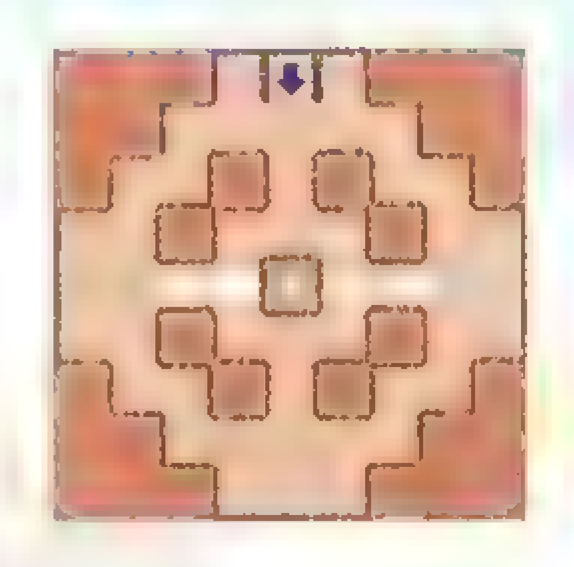


到達塔頂時，利用傳送裝置到達「魔王の城」，打倒魔王後，故事劇情便會自動發展。

打倒魔王後，世界又恢復了和平，札帕不僅尋回了以往的記憶，更與命運中的女子一起過著幸福的日子。

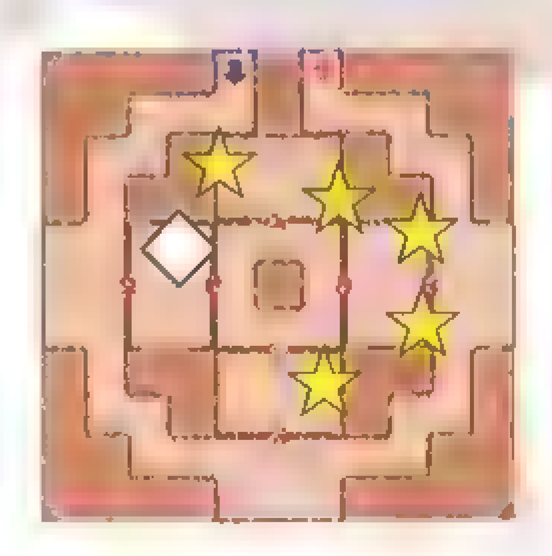


到達13F的中央區域後，利用[illegible]「魔王の城」，[illegible]



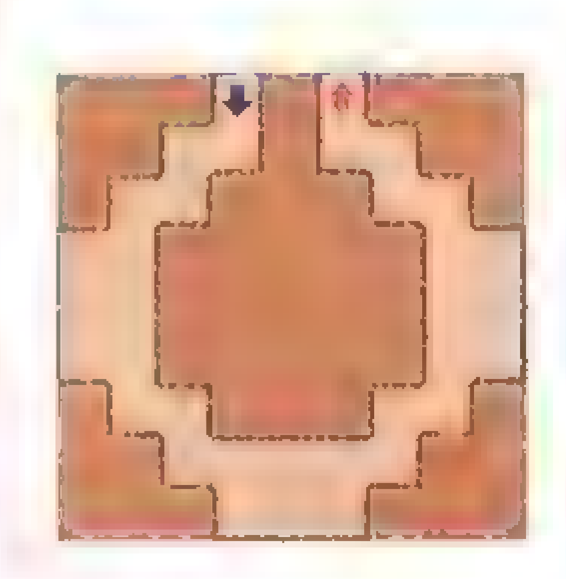


在這個關卡中，有許多強大的魔物，玩家[illegible]的回復。



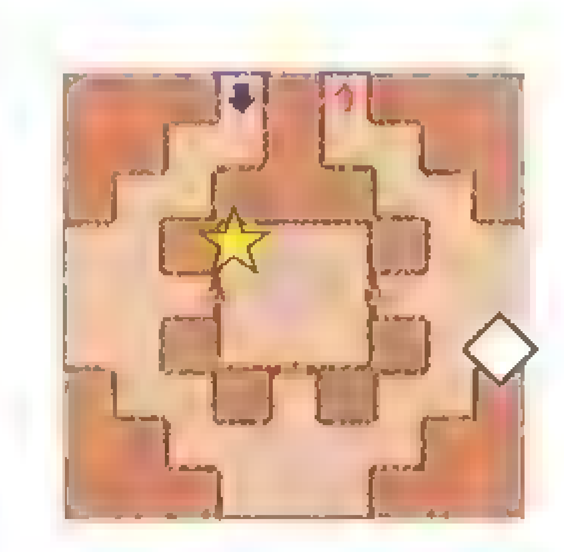


只要循序漸進往上行走即可。



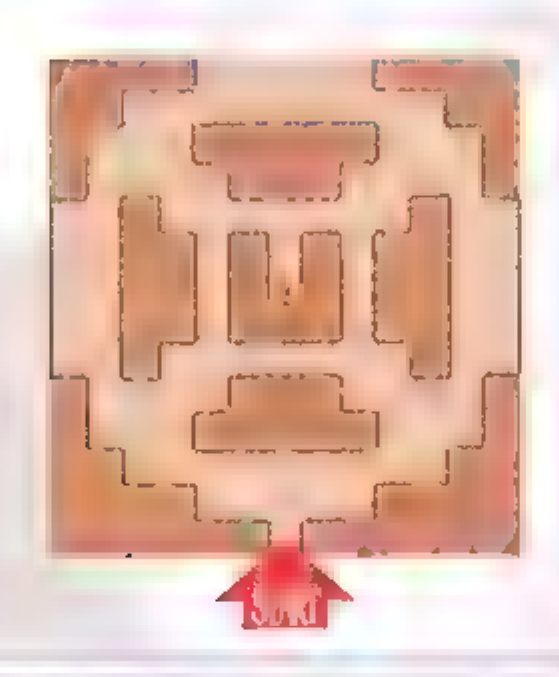


若與法妮兒一起的話，在中央區域會[illegible]的雙親。



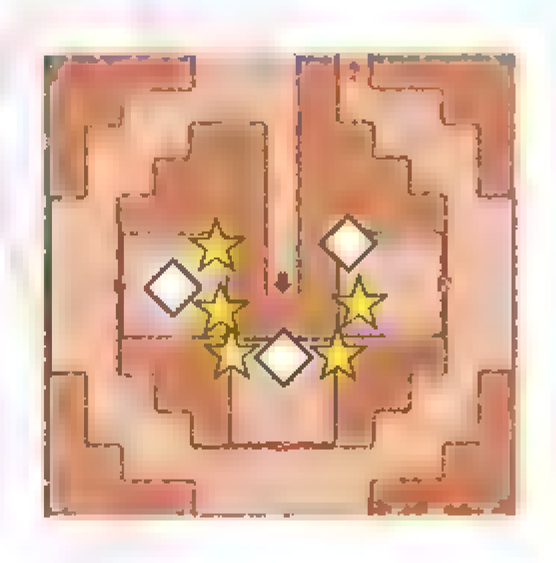


魂の塔內魔物眾多，玩家[illegible]，比較不容易受到損害。



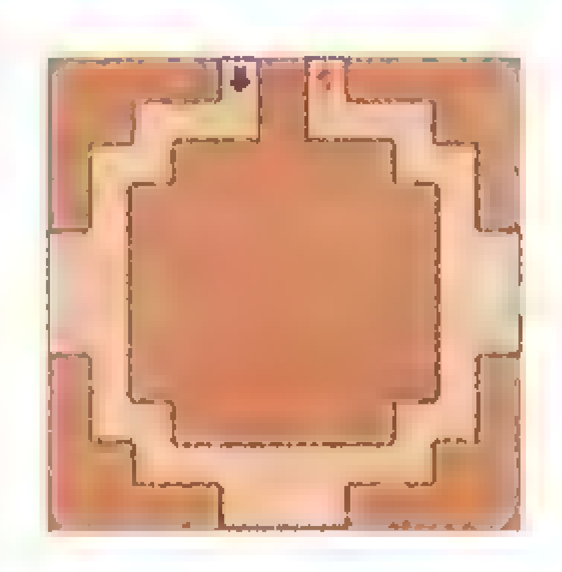


在左側、右側、中間各有扇門，內有許多物品，玩家最好[illegible]取得。





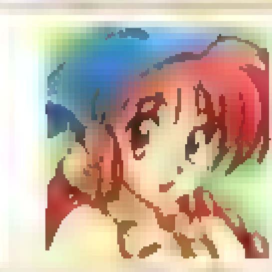
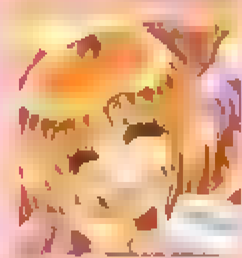
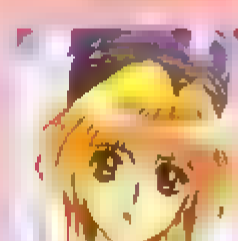
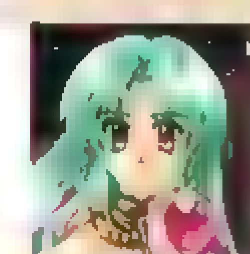
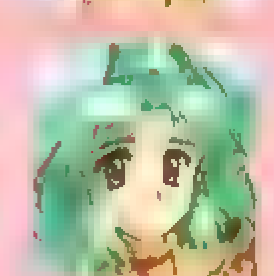
[illegible]，只要循序漸進即可。







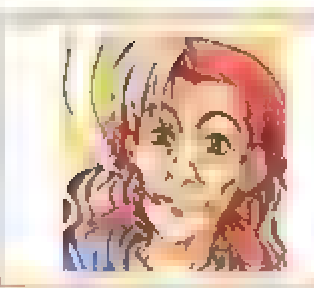
人物對照表

	札　帕 ザンバ		萊　娜 ライナ
	貝　兒 [illegible]ル		法妮兒 ファネル
	沃[illegible]		露西亞 ルーシア
	芭瑪麗亞 バーマリア		[illegible] リルル
	愛兒拉西 エルラーゼ		西莉亞 セリ[illegible]
	安潔莉卡 アンゼリカ		[illegible]

全魔法一覽表

名　稱	消費MP	效　果
光の魔法	4	攻擊魔法。對懼怕光之屬性的敵人較為有效
水の魔法		在數個回合之間，使命中率上昇的魔法
風の魔法		在數個回合之間，使迴避率上昇的魔法
闇の魔法	8	在數個回合之間，使致命一擊發生機率上昇的魔法
火の魔法		在數個回合之間，使攻擊力上昇的魔法
土の魔法	3	在數個回合之間，使防禦力上昇的魔法

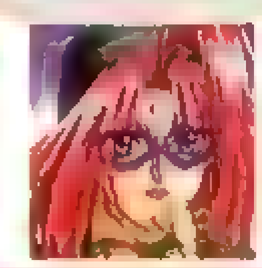




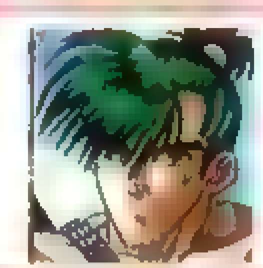
艾蓮諾亞
エレノア



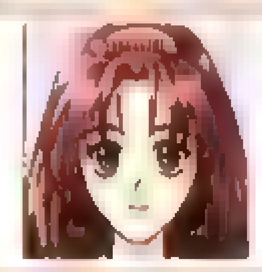
凱　依
ケイン



怪盜紅蝶
紅の蝶



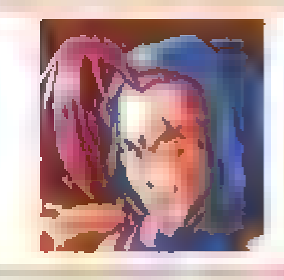
夜蘇真衛門
漁師



小　夜



特拉斯
トーフス



拉依凱魯
ネイガル



路克斯
ルグス



魔　王



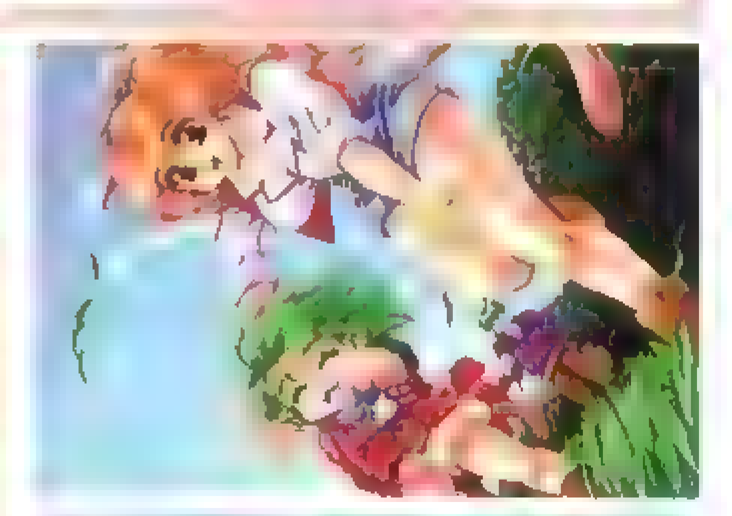
傑　特
ジェド

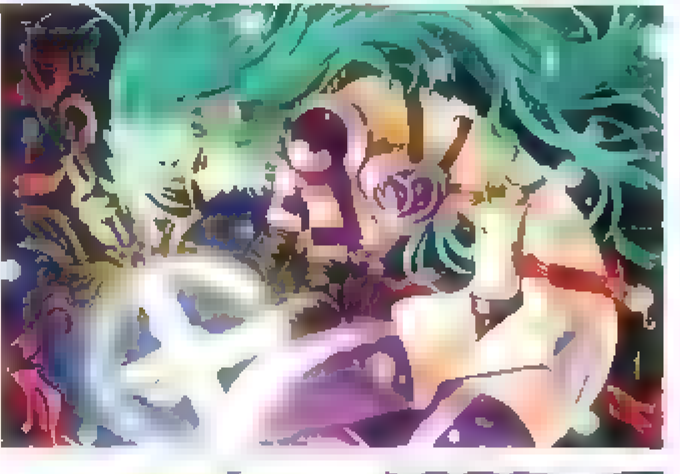


庫克魯密亞
クーカルミア

全必殺技一覽表

名　稱	習得等級	消費男度	效　果
復興氣	11	30	回復30%的最大HP
高復氣	33	50	回復60%的最大HP
全復氣	99	100	從中毒狀態回復或最大HP完全回復
溜復氣	／	0	在下個回合時使敵人所受的損傷增加，威力與男度成正比
羅漢斬	14	12	使敵人所受的損傷增加4~7成
突破荒漢斬	29	24	命中率會下降，但若擊中敵人則可使敵人所受的損傷增加2倍
防耐斬風	8	8	利用敵人的物理攻擊反擊的招式，具有普通攻擊2~3倍的威力
避耐斬嵐	18	14	防耐斬風更上一層的招式，具有普通攻擊3~4倍的威力
互殺雪崩	22	16	具有普通攻擊4~5倍威力的捨身技，雖然會使自己受到損傷，但敵人也一定會[illegible]
互殺怒濤	37	26	互殺雪崩更上一層的招式，若成功使出，自己將不會受到損傷，威力為普通攻擊的5~6倍
銀刃亂舞	48	32	能使戰鬥技術馬上增加7倍的招式，在裝備攻擊次數多的武器時較為有效
熱血圓舞	62	68	在一回合的攻擊行動裡，可達到2~7回合行動的究極奧義







祕技魔鬼營

國有國法、營有營規，入侵鬼營者，需確實遵守營規，如有犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊祕技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過祕技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用祕技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 祕技啓動狀態說明不清者，求處禁閉一個月
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

遵守本營規者，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



軍 餉 900 元
另贈雜誌一期



愛情少尉
軍 餉 700 元
另贈雜誌一期



魔鬼班長
軍 餉 500 元
另贈雜誌一期



超級上將
軍 餉1200元
另贈雜誌一期



菜鳥天兵
軍 餉 350 元
另贈雜誌一期

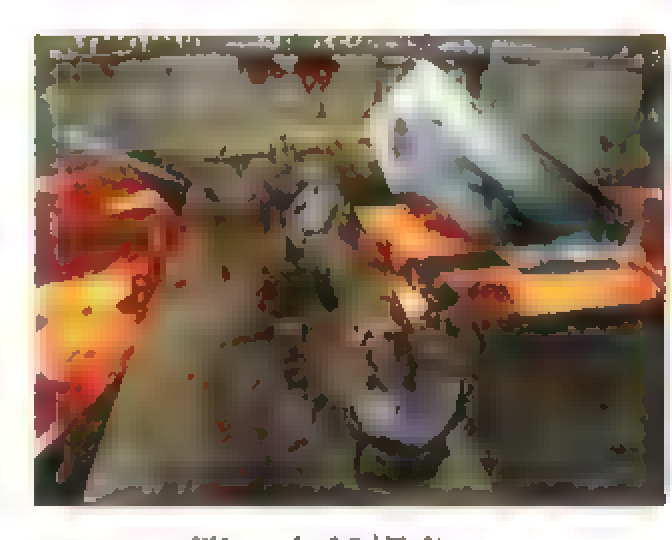


超強刀武器

劍 魂

在遊戲中，按住F1不放鍵入：

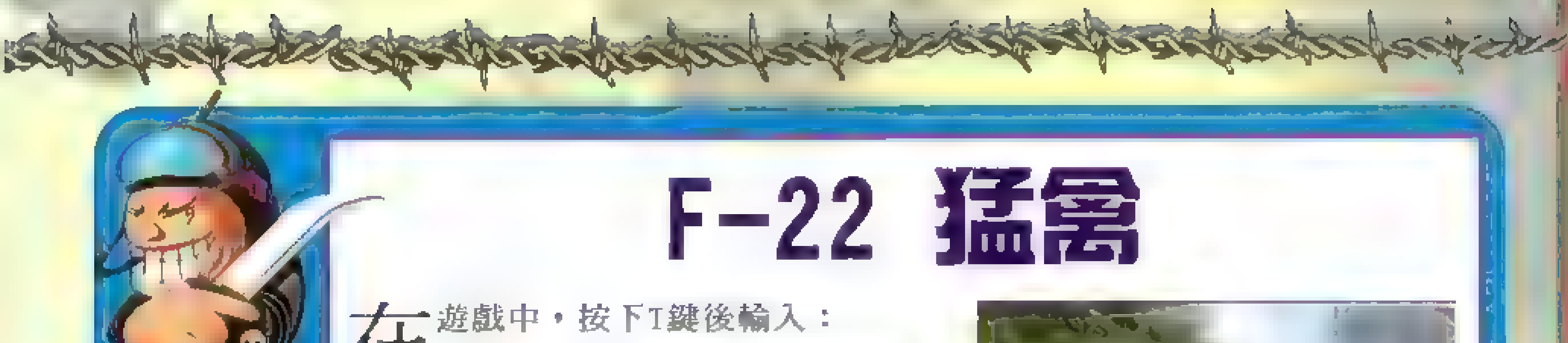
Mukor＝無敵
bamff＝到結束關卡
Golrg＝人物變大
Silky＝敵人無法行動
Agray＝增加重力値
Dedly＝終極武器
Lunar＝減少重力値
tough＝增加困難度
Peace＝敵人自動死亡
Btiny＝人物變小
sepku＝自殺
pause＝暫停遊戲
qsave＝快速存檔
frame＝抓圖



mecam＝第一人稱視角
gamma＝調螢幕亮度
gocam＝Stationary Cam
Funky＝Funky keys toggled
spcam＝Enemy Cam

●遊子





無敵戰機

F-22 猛禽

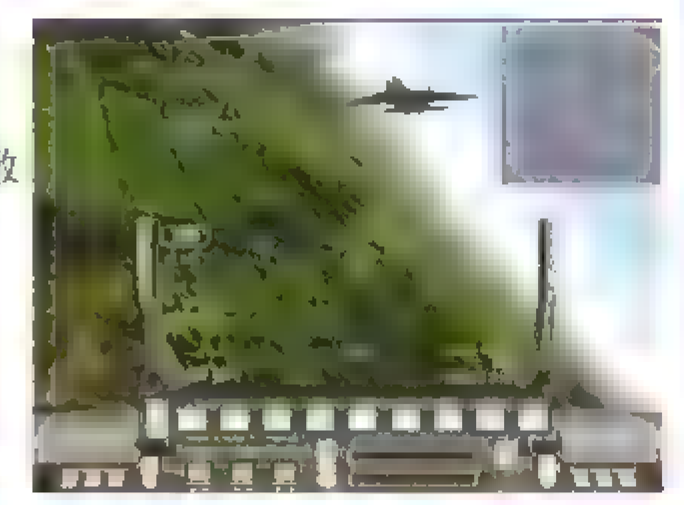
在遊戲中，按下T鍵後輸入：

it' s not my fault＝任務完成

never tell me the odds＝不被敵方擊中

We can rebuild him＝修復損壞

I' ll be back＝武裝重新裝載



●FOX.TOM



紅樓夢之十二金釵

從6月16日開始，每隔10天（6月26日，7月6日…以此類推）的晚上到天然莊，會遇到寶玉的爹（賈政）出問題考你，若答對，學業屬性增加10點



問題總共五題：

- ●第一次的答案：管子
- ●第二次的答案：孔子
- ●第三次的答案：韓非子
- ●第四次的答案：貪心，殘忍
- ●第五次的答案：禮記

五題全答對，過幾天晚上再去天然莊，可得漢白玉臥虎，學業加40點，其餘各屬性各加20點，重要的是可無限制拿，直到滿檔999

●小女子



完全密技

龍霸天下

選擇扮演隱藏君主：在開始新遊戲選擇扮演君主時按

Shift ＋ F5　可扮演海盜一族（以海狼窟爲據點）

Shift ＋ F6　可扮演俠客行道（以桃花谷爲據點）

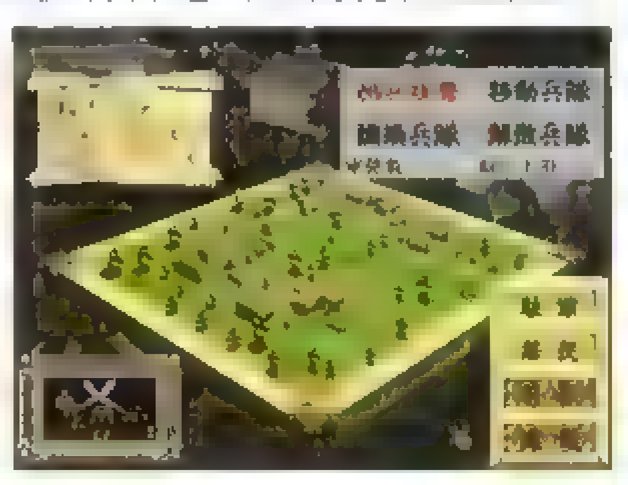
召喚特殊部隊加入：在我方城中選擇駐軍指令，當部隊表出現時，先按下Shift ＋ F10聽到嗶一聲後輸入下列大寫字母：

GRX（俠客）

TOM（官）

SMF（頭目）

CHU（大砲）



●大俠



魔法門六－奉天承運



無限金錢與經驗值

①在Bootleg Bay東方的The Hall of fire lord，完成裡面Fire Lord所交付的任務，再回去找他要報酬。接下來你只要一直按著Quest指令鍵，就可以得到源源不斷的經驗值，但是此方法在退出該畫面之後就無法再次使用。

2 首先必須完成Obelisk的任務，抄下Obelisk上的文字並解讀之。這些Obelisk分佈在Enoch大陸上的十五張地圖上，每張地圖各有一塊。你可以藉著飛行術飛到地圖上Obelisk的位置，不過有些地點得要搭船才能到達。當所有區域的十五個Obelisk都到達並讀取後，你就可以去尋找位於Dragonsand的終極寶藏，在地圖西北方有一圈奇怪的石頭陣，中間那一塊石頭就是寶藏所在，打開它可以找到250000gp以及一些高級魔法物品，這寶箱也可以重複拿取，你大可拿到爽。

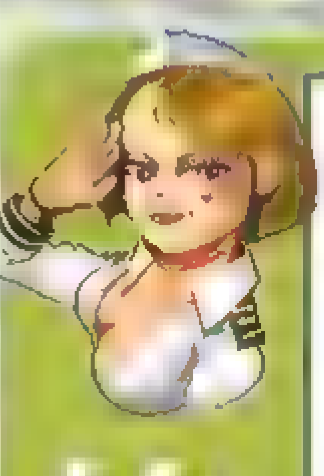


3 最後當你利用以上方法賺飽了金錢與經驗值之後，到Ironfist的訓練場就可以讓你升到最高等級。



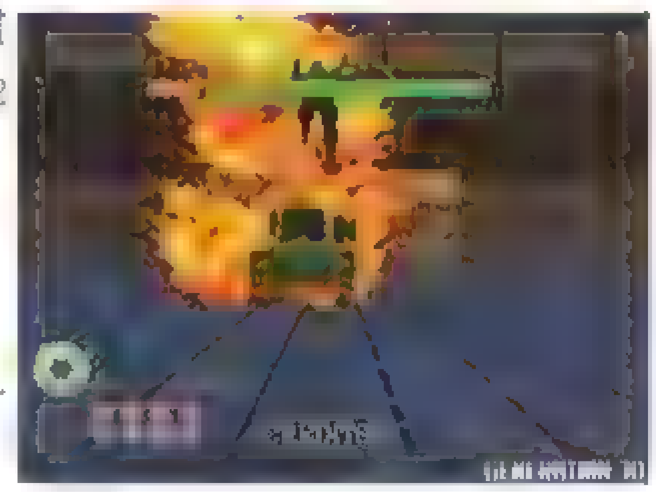
●靈魂

VR終極戰警2



終極密技

在VCOP2.INI檔案裡的GameSetting這一行下面輸入一行新的文字Extra=2後存檔



進入遊戲按F6鍵會看到兩個新選項：SPECIAL和CHEAT

Special選單

Single Click Reload＝滑鼠點一下即可填裝彈藥

Random Mode＝敵人隨機出現

Mirror Mode＝遊戲畫面變成左右相反

Big Head Mode＝將遊戲主角變成大頭狀

Cheat選單

Auto Reload＝用完彈藥後自動填裝

Weapon Select＝在遊戲進行時可以選擇想要的武器

Weapon Select（Special）＝在遊戲進行時可以選擇特別的武器

＊＊＊＊＊

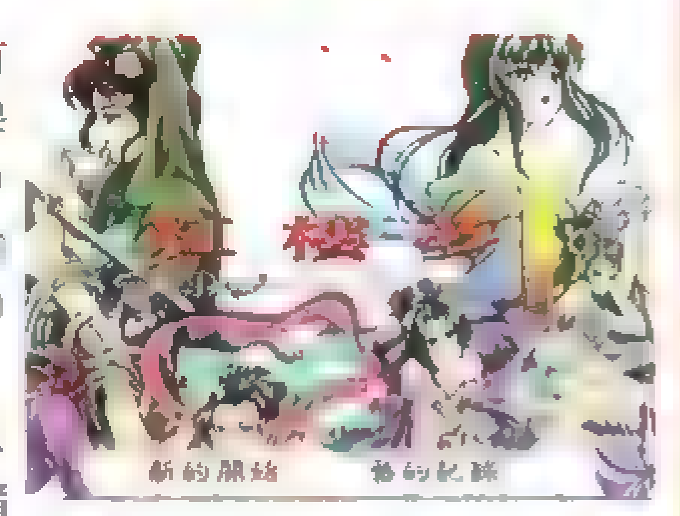
同上將GameSetting中的Continue=#改爲Continue=10關閉並儲存此檔案再進入遊戲的時候就會有無限次的接關了

●Fantasy



抓圖密技

紅樓夢之十二金釵



紅樓夢之十二金釵的畫面之漂亮是有目共睹，若你想將這些圖抓下來保存，不用用到太複雜的方法。因為遊戲中已經內建抓圖的功能了。只要你按「`」（一般在數字鍵1的右邊，上面有「～」）就可以抓圖了。

圖片將會存在遊戲子目錄下，並以GAME0000.PCX GAME0001.PCX的順序儲存。

●大哥大



技能學習法

魔法門六－奉天承運

在魔法門六中，因為職業的關係，所以每個角色都有些技能並無法學到，像牧師便無法學到劍、斧類的技能，而法師則無法穿PLATE MAIL級的盔甲。



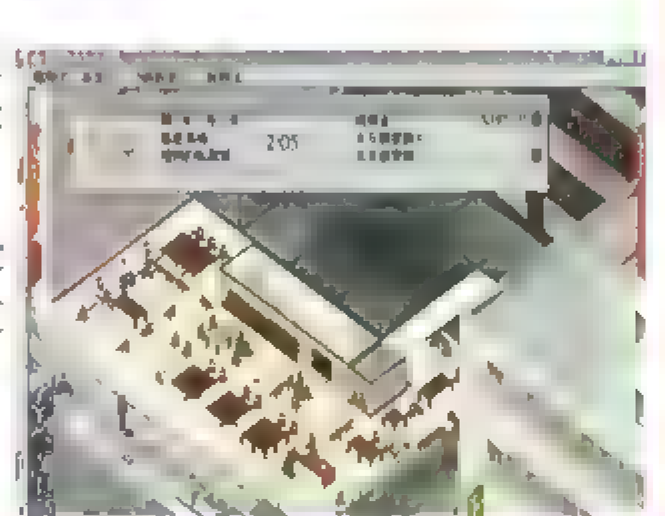
但是好心的工會服務人員只是礙於上級規定，所以不讓你的角色學習。所以當你到達一間工會時，若他說沒有任何可以學的技能時，你只要在一般會列出技能的那個區域內按一按，若聽到花錢的聲音時，那表示你學到那位角色所不能使用的技能了！當然，那位工會人員只會裝作無所事事，不過既然他給我們方便，我們也樂於付錢囉。

所以說吧，任何地方都可以走後門的…

●大哥大



夢幻西餐廳



(1)把菜單的售價設999999，然後隔天只要有一個客人來你就賺翻了，不過當你的錢賺超過20億時就會變成負值

(2)在雇用服務生和廚師時，把時薪設的很低約50～100，套用之後再重新設定時薪，設200套用之後全部都是笑臉

●Jack



最愛哭的劉皇叔
一把眼淚一把鼻涕的
把錦繡江山哭到手
他玩弄的是什麼政治手腕呢？
他運用的是什麼戰略手法呢？
你要如法泡製？
還是。。。？



劉備傳
六月底確定上市！
首批遊戲內附超值獨家、別家沒有的
★風雲七武秘書卡
★劉備傳魔幻陣法卡
★32開典藏夢幻筆記本
偷偷告訴您，搶買首批遊戲的您
還有可能獲得一萬元的暑假大紅包哦
自由度最高的遊戲劇情與玩法，
三國歷史的結局就在您掌握中！
您將帶領國土最小、
兵力最弱的劉備稱霸三國！


九霄龍吟驚天變 風雲際會淺水游
風無相
雲無常
聶風
人物造型將隨劇情發展而有不同的變化。完全的角色扮演類型
玩者還可以帶領加入隊伍的男女進行任務。
樂山大佛等地。
軟體世界 智冠科技股份有限公司


職棒運動只用看的不過癮
K掉強打者的興奮
體驗150公里快速直球進壘的震撼
3
中華職棒
SOFT WORLD

軟體世界智冠科技股份有限公司 Abet 工作室

我們為你準備的這座城市，雖然永遠不可能有酷斯拉出現，

但是卻有很多令您頭疼的問題等您解決，包括都市建設、

警政、財政、教育、環保、交通等市政難題，還有火災、淹水、車禍等災難！

本遊戲曾登上[illegible]、大[illegible]玩快打」節目PC排行榜第五名

[illegible]人氣和耐打耐玩度與酷斯拉有的比哦！

●資料來源[illegible]大[illegible]

酷斯拉也想來插一腳的新態度城市模擬遊戲！

遊戲特色：

★遊戲同時支援640x480、800x600、1024x768三種解析度（256色），CD 音源的音樂音效，圖形完全由 3D 繪圖軟體製作。

★提供更多的立體建築物種類，除了發電廠、自來水廠、瓦斯處理廠、電信局，還提供配備的管線，除了地下電纜與水管，還有瓦斯管線與電信管線。

★史無前例的提供了地上及地下公路、地上及地下鐵路、高架與地下捷運等 6種不同的建設，玩者可以自行決定路線，讓整個城市通行無阻。

★功能性建築有消防隊、警察局、醫院、學校等，還可以直接控制同類建設中不同單位的預算！

★除了可以種植樹木，還可以建造湖泊、水道，地形高低起伏可由玩者決定。

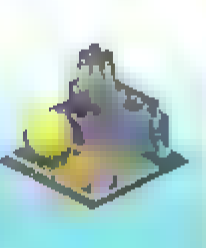
★除了教育、警力、消防、交通等，還得注意人民的休閒、環境的污染程度及人民快樂程度。

★擔任「模擬首都」的市長，必須在每四年（遊戲時間）接受一次民意的考驗，除了平常對市政的表現會決定民意支持度之外，還可以透過不同的手段如募款餐會、散發傳單等競選招式來加強支持度。

★將依你經營城市的情況來賦予頭銜，如鎮、縣轄市、省轄市，一直到首都。故宮博物院、中正紀念堂、圓山飯店等本土風味十足的功能性建設也會依此原則出現。






模擬首都















風雲之天下會

本招式特色：

雲守精典戰！
妙手丹青，捕捉風雲！
畫龍風虎，本是無知無畏。
若能複其形，見得賦。
亦能名利雙收！

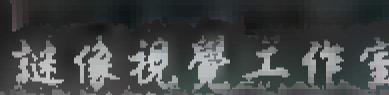
本招式心法：

看到為複伏燕然生個生命的那份驚奇
是有什麼樣的感動情緒？
可曾想過畫風雲筆下人風雲中腦的性格？
為討論畫構用盡心機
到頭來卻落得無家可歸的悽慘
你有什麼樣的感承？

如果你喜愛風雲中的某個人物
如果你曾被V段劇情感動
為曾下風雲的歲月，那麼就起畫筆
畫下你心目中的風雲人物的風采吧！
不論是寫實派、漫畫派
超現實派或Q版漫畫，形式不拘
只要創意夠且獲得評審們的青睞
你的大作將會刊載在軟體世界雜誌上
更重要的是
有好康的大獎等著你來拿喔！

本招式口訣：

1.比賽時間：自即日起
到87年6月底截止，以郵戳為憑
2.比賽規則
所有來稿一律採通訊報名
可以電腦繪圖或是手稿繪製
但嚴禁以鋼筆和原子筆作畫
以電腦繪圖者請以磁片存檔後寄出
3.稿件內容：
除了繪圖稿外，須詳附個人資料
4.比賽名次
優選三名，各得天下畫集一本
風雲遊戲軟體一套
以及風雲的紀念筆一支
佳作若干名，遊戲軟體一套
任何智冠公司的產品，可自選
風雲紀念筆一支
5.郵寄地址：
高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
智冠科技 國內部收



軟體世界 智冠科技股份有限公司


神鵰俠侶
武俠小說大師金庸談情說愛名著
楊過、小龍女之激戀俠情RPG
軟體世界
智冠科技股份有限公司
◆故事描述楊過由少年長大成人的歷程
◆以滑鼠游標即可輕鬆控制人物及裝備物品
◆環環相扣的謎題，還有趣味的人物小動畫
◆靈動可人的人物造型及纏綿繾綣的背景配樂
◆有桃花島、活死人墓、重陽宮、絕情谷等重要場景



祛熱解悶
暑假特別
D計劃
雲萊仙境
智冠完全遊戲通
萬元猜猜大考驗
本招式特色：
眼光要犀利！
虛無縹渺，疑真似幻！
鎖定所有智冠遊戲，
以得到新台幣一萬元
為練功目標！
本招式心法
風雲之天下會
三大強片！
萬元身價！
決戰中國象棋2
完全立體的棋中絕品
劉備傳
可歌可泣的歷史大劇
等你來拿！
風雲
人氣超旺的改編強作
誕像視覺工作室
太極工作室
軟體世界
智冠科技股份有限公司



無負擔
超低價旋風席捲全台，
五子棋
遊戲特色
在遊戲中設有internet連結鈕，可上網查詢比賽及對手的情報，
把對手的祖宗八代都搜清楚吧！
內含豐富劇情，挑戰神秘高手過關後，亦有意想不到的結局！
朋友中的五子棋高手！
天啊！
這是什麼世界？
兩套完整版遊戲，
還附贈紙上五子棋，只要
299元？！
軟體世界啊！
真是遜呆了！
不囉唆了，
我要去商場搶貨囉！
精裝二合一迅速
內含下列熱門精
歡樂利可
選強檔之一
MARCO POLO


軟體世界
段譽啊！段譽！
真性情如你，
為愛痴狂為愛顛，
習武是沉重的負擔，
逃家江湖遊多逍遙。
巧遇，靈動如貂的鍾靈，
忍受七日斷腸散之毒；
傾心，王像神仙姐姐，
甘受磕首千遍之苦。
碰上，冷若冰霜的木婉清，
遭受苦茶也甘之如飴。
大理國的王子啊！
智冠科技將讓你再度現身，
光明磊落江湖行！
天龍八部
之六脈神劍
金庸大師原著全力精彩改編，
段譽邀您一同快樂瀟灑江湖遊！


水滸傳
招式百出的多人即時大型戰鬥！
張力十足的劇情戰略角色扮演！
東京已降大蓮師
北地生成黑煞神
豹子頭逢貫面獸
同歸水滸亂乾坤



可知九紋龍 史進如何痛擊少華山三匪
又戲劇性的與匪結爲摯交？
到底豹子頭 林冲慘遭
花花太歲 高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們
是怎麼不得已的走上梁山、落草為寇？
搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！


1997年度最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
本遊戲榮獲新遊戲時代雜誌1997年度新時代獎最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？
您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，
騙盡世人耳目？淒美的愛情故事、
衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，
這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，
年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！
霹靂幽靈箭
軟體世界 智冠科技股份有限公司

古老成語與現代思考的衝突.......





檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 插入(I) 格式(O) 工具(T) 撰寫(C) 說明(H)
傳送
阿毛
Re 快去玩紅樓夢！
·····原始郵件·····
寄件者：大頭<dato@ksts.seed.net.tw>
收件者：阿毛<am@ksts.seed.net.tw>
日期 ：1998年5月1日PM 22:10
親愛的阿毛：
我看到『紅樓夢之十二金釵』在五月號的「電腦」雜誌
全國電腦遊戲排行榜上排行第一名呢！
好像不錯哦！最愛看美美妹妹圖的你買了沒？
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
>輕癡的大頭：
>我怎麼會沒買
>我阿毛買遊戲可是
紅樓夢
動腦世界
智冠科技股份有限公司
全彩狼工作室
收件匣 - Outlook Express
Re:
PM 04:03

古老俚語與現代思考的衝突.......



重回炎龍戰史



FLAME DRAGON

炎龍騎士團1（邪神之封印）與炎龍騎士團2（黃金城之謎）
將改為Win95版光碟紀念珍藏合輯
想完整收藏炎龍系列的炎龍迷請切勿錯過

應眾多炎迷們強烈要求，同步推出炎龍系列攻略設定集
內容包含炎龍系列遊戲之完全攻略
人物設定稿以及外傳網路精采連載小說

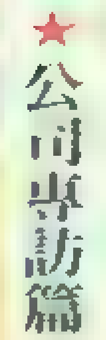
全部限量發售・絕對超值典藏



漢堂國際資訊股份有限公司
高雄市中正四路211號13樓之2　TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970
E-MAIL:dynasty@tpts1.seed.net.tw　http://www.dynasty.com.tw

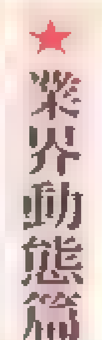
中華民國87年7月號

★公司專訪篇





★業界動態篇





登記／局版臺誌字第177號　帳號／41941885

記者／皮蛋妹



華義國際自製遊戲～真命天子專訪



神兵悍將之真命天子是一套由知名漫畫所改編的遊戲，這套號稱最真實完美地呈現中國式戰爭的即時策略遊戲，現在已經接近完工了，如果對這遊戲尚感陌生的玩家，可以在華義遊戲網http://www.waei.com.tw免費索取試玩版，您也可以在上頭留言給遊戲製作小組建議喔！相信他們一定會很樂意也很用力的[illegible]您的。

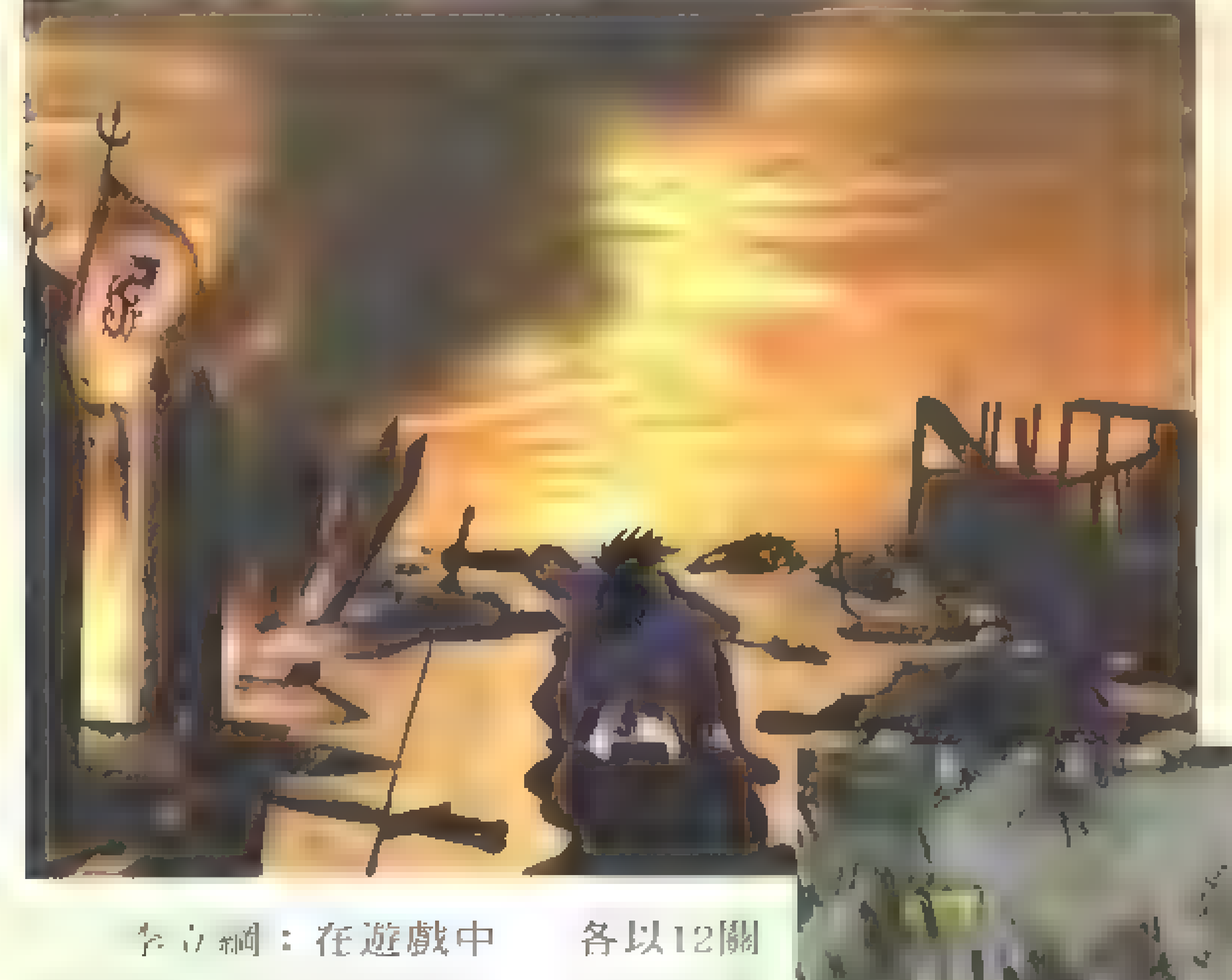
這回皮蛋妹採訪的是遊戲幕後製作的舵手～李立綱先生，他可是遊戲設計背後級的人物，李立綱先生說這套遊戲前前後後做了大約有兩年的時間，參與遊戲開發的人員大約有30人，預定在今年的暑假上市，目前正全力趕工、日夜顛倒的可憐傭兵有九人，醒了做、累了倒，晚上還有體貼的老闆送宵夜來吃哩！



相信讀者一定對漫畫改版成遊戲充滿了好奇吧！據李氏的說法：遊戲中的人物是由漫畫家[illegible]提供詳細的角色設定稿及漫畫，51區製作小組的成員們則根據這些寶貴的資料，加以天馬行空的想像力來設計遊戲，因為漫畫至今仍在連載，所以遊戲中的結局可是製作小組絞盡腦汁企劃的

唷！有了這先天故事腳本的優勢，在遊戲上市之後華義國際也有一系列的活動來為真命天子造勢；據可靠消息指出：暑假的時候將會與中時、東立合作在新光三越南西店的文化會館中辦活動，喜歡賴有賢與真命天子的讀者可得密切留意相關的資料喔！而且，據說東立還大手筆地將真命天子登在雜誌封面上哩。

看到這些赫赫驚人的宣傳手法，皮蛋妹不禁問起李立綱先生這麼多年來做遊戲的心得，想不到很寶的他居然告訴我：浪費了這麼多年的青春，都沒有「A」到錢，真是不甘心啊～～……，談完了些故事性的部份，接下來皮蛋妹就請李先生為軟世的讀者們介紹一下這套遊戲吧！

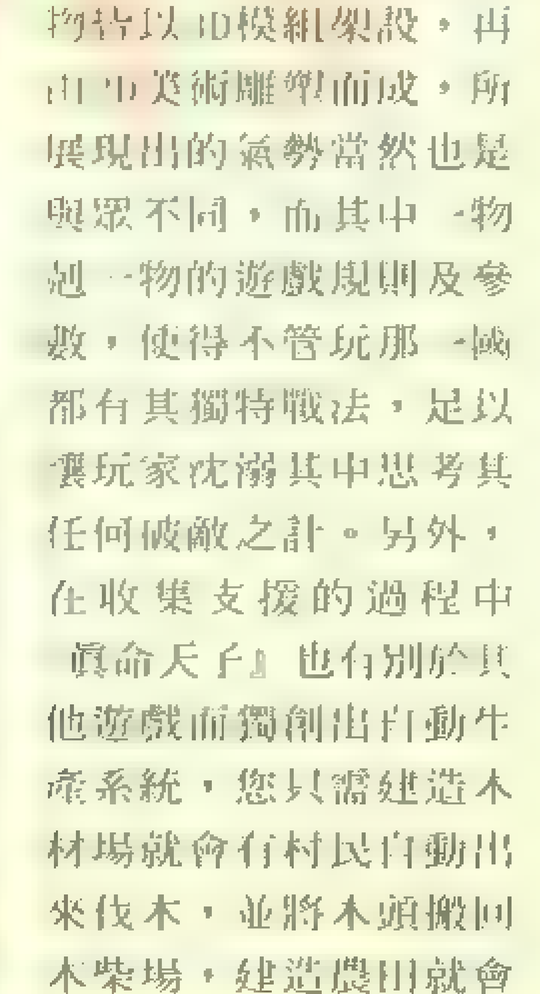


李立綱：在遊戲中共有五種不同的種族及勢力可供玩家選擇，我稍微說明一下遊戲的故事內容，讓未看過漫畫的玩家也可以了解。真命天子的故事劇本是敘述一個虛構的中國朝代，當時天下由皓帝所統治，但皓帝暴虐無道，導致天下民不聊生、怨聲載道，而天下英雄組成的四股新興反抗勢力企圖推翻以皓帝為首的皓國，其中各式奇人義士及妖道魔法盡出，以各股勢力互不信任及新仇舊恨所產生出的各種狀況做為故事的主軸。



我們在設計遊戲時為了忠於原著，所以將遊戲內容以即時策略的方式呈現，遊戲中的故事模式有兩個主角，分別是劉維與李玉，兩人各以12關來進行過關的任務，讓玩家體會真命天子故事的精彩度。而破關後更會依玩家的遊戲表現給予評語，看看玩家是體恤百姓的仁義之君，亦或是比皓帝更壞的暴君。

在遊戲中必須靠玩家調兵遣將的運用，徵戰競地治國平天下，才能當上萬民擁戴的真命天子。遊戲中共有五個國家可以選，而這五個國家所擁有的兵種屬性及用途皆不同，各兵種都各有其用途，在任何攻擊時都可發揮其效用，絕非跑龍套的過渡兵種，也是我們煞費苦心之處，希望呈現給玩家的是精彩萬分的遊戲內容



真命天子在戰役模式及連線作戰模式時，分別有五個不同的國家可供選擇，玩家可選擇以一對多的電腦對戰或是與朋友們進行網路廝殺。遊戲中更提供了數十面超大地圖，可供玩家進行對戰，五國中的各種建築物、兵種以及登場的武將各有其不同的特色。除了經營城市、建立部隊進而消滅敵對勢力之外，善用登場武將所擁有的各種致命絕招及魔法將是決勝負的關鍵。而51區研發小組所精心設計的『真實戰場遊戲系統』，更將讓玩家們完全融入古老中國戰場的悲壯與豪情之中。

遊戲中所有登場人物皆以3D模組架設，再由中美術雕塑而成，所展現出的氣勢當然也是與眾不同，而其中一物剋一物的遊戲規則及參數，使得不管玩那一國都有其獨特戰法，足以讓玩家沈溺其中思考其任何破敵之計。另外，在收集支援的過程中『真命天子』也有別於其他遊戲而獨創出自動生產系統，您只需建造木材場就會有村民自動出來伐木，並將木頭搬回木柴場，建造農田就會

有農夫自動幫您耕作並囤積糧食，且運補馬車將自動來回於產地與倉庫之間，將一切生產物資集中於城內的倉庫之中，一旦建築物受攻擊而著火時，更會有救火隊主動出來滅火及維修隊出來修復，一切的流程都是村民自動自發，彷彿遊戲中每一個人都擁有智慧一般，您無須也不必去控制任何村民，貼心的設計省去繁雜的操作手續。

我們在遊戲設計中加入了一些特性：讓玩家可以同時經營幾個村落，或是專意強奪他國資源及與鄰國進行貿易來增強自己的國力，戰鬥時也可以進行各式伏擊、圍城、或是攻城作戰，進行攻城戰時，您也能研發出各式攻城器具如：攻城車及雲梯車供部隊攻城使用，如果攻城時守軍兵力強悍，讓您無法一舉攻破，您也可以將城池團團圍住，等敵人城內糧食耗盡、部隊叛變，一樣可以將敵人給消滅掉，一切的戰術都可隨玩家自由發揮無限想像的。

武將及各式兵種的部份在遊戲中也可說是相當具有特色，各國所擁有的武將都具有不同的致命魔法及獨特必殺技，如：白牡丹的河東獅吼，段纖紅的太極八卦陣，姚登的惡鬼召喚術等多達30種，每一種魔法的設計及皆以人畫面的連續動畫處理，加上獨特而貼切的各式音效，所以當部隊作戰互相攻擊時所展出的華麗畫面，真是夠震撼人心的，遊戲的介紹大概就是這樣了。

皮蛋妹：聽完了您精彩的詳細介紹，還想請教李先生一個問題：您覺得國內遊戲製作的前景如何呢？就我所知，有許多有志青年想投身到這個行業來，但是礙於不得其門而入或是沒有任何教授遊戲設計的課程而打了退堂鼓，能否說說您的看法？

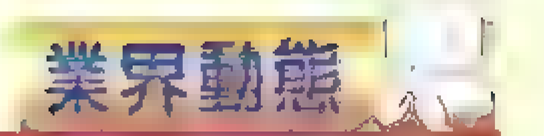


李立綱：我覺得目前的產業不景氣是普遍的現象，不單單只有遊戲業，這些都是牽一髮而動全身的，我認為想要提升產業則有賴於本土工業要有本土市場來支撐，不過以遊戲業為例，大部分的利潤都被大補帖席捲走了，真花時間、精力、金錢、心思投身研究的設計小組往往都是最大的受害者，這是很不合理的，而政府方面也沒有任何保護的措施，所以常常有些小公司撐不下去就宣告倒閉，遊戲界就這樣惡性循環著，雖然每年政府都有列預算來補助，但是這些錢不知道都撥到哪兒去了？真正用在軟體研發的基金我想是寥寥可數的，這些問題也不是一朝一夕可以解決的，不過要請玩家多多支持本土遊戲，拒買補帖，才是真正幫助國內產業最實際的方法，也不至讓人才都不敢投身到遊戲界了。

皮蛋妹：那華義最近有許多驚人之舉，相信玩家也都感受到了，您們往後的發展方向會朝向哪個部份呢？

李立綱：其實也沒什麼驚人的啦！只是多元化的發展對公司來說也是一件好事，以前都偏重於日本遊戲的代理，現在慢慢會調整步調，除了日本、歐美也有產品進來，自製的遊戲也會加緊腳步努力，先偷偷透露一下：我們公司將在年底搬家喔！而且會大舉招募人員，希望玩家能多多支持。

皮蛋妹：謝謝您在醒了做、累了倒的空暇時間接受我的採訪、也預祝您的遊戲能暢銷。



看光碟 神遊阿里山

『雲端的火車』全系列開跑！

一項跨足多媒體的新世代另類旅遊，就從五月二十號發行的『雲端的火車～阿里山森林鐵路之旅』開始！

『雲端的火車～阿里山森林鐵路之旅』是國內首套結合文化、旅遊、音樂、遊戲的全系列光碟商品。其包含了VCD-ROM、CD-PLUS、阿里山旅遊資訊實用手冊等全方位的多媒體系列產品。

這套光碟除採VCD-ROM、CD-PLUS、VHS分開販賣外，尤其特別發行了限量珍藏版，更贈送只送不賣的蒸汽老火車頭紀念T恤，一饗國內的火車迷！此次發行的全系列光碟內容，均針對阿里山鐵路這條國寶級的森林鐵道題材作規劃，可說是相當的豐富完整，每項產品各具有其文化保存性、觀賞娛樂性與實用性。

不同於目前市面上的旅遊光碟多偏重文字或幻燈片式的陳述，VCD-ROM內容中包括了約40分鐘、歷時一年所完整拍攝的動態影片，畫面的精緻度與內容呈現的誠懇度，更獲得了名作家小野、蔡詩萍、劉克襄、蕭言中等人的強力推薦。

「阿里山森林鐵道」CD-PLUS結合了音樂CD、圖片寫真、螢幕保護程式等多樣功能，光碟內容中除珍貴的蒸汽老火車頭照片可供設定成電腦桌面及列印外，更有全國獨一無二的「鐵道DIY螢幕保護程式」，消費者可以自行建造屬於自己的鐵道螢幕保護程式，十分地具娛樂性與收藏性，同時也擺脫了此類型題材予人刻板的印象。



VCD-ROM光碟中還附贈了一本「阿里山旅遊資訊導覽手冊」，內容包括阿里山森林鐵道介紹、相關旅遊地圖、旅遊景點介紹、阿里山二日遊行程規劃建議、各列車時刻表、住宿飯店…等相關旅遊資訊，對於想一遊阿里山的消費者而言，相當具有實用性。

阿里森林鐵道在傳統的電腦門市、多媒體賣場、唱片門市、全省各大書店都可買得到！惠聚多媒體公司將循此模式，於今年度陸續推出集集線、內灣線、平溪線三條國內僅存的鐵路支線，消費者將可拭目以待！



惠聚多媒體股份有限公司
TEL：(02)2788-5858 Ext.305或310 FAX：(02)2788-8907





SEGA七代主機 Dreamcast 特別報導

次世代主機的市場爭奪戰，在SQUARE、ENIX軟體廠商帶槍投靠SONY陣營後，目前幾已形成PS一家獨大，SS與N64靠邊站的局勢。5月21日，不甘當老二的SEGA終於在戰場上投下超級核彈，發表了七代主機～Dreamcast，此舉正式揭開了"新世代"主機戰爭的序幕。

一如往常，SEGA在規劃新硬體架構時，仍整合了不少協力廠商，包括老戰友日立負責CPU、由山葉負責發聲晶片，另外，為了避免重蹈SS 3D能力不足以和PS抗衡的覆轍，找NEC提供PowerVR2 3D加速晶片，每秒300萬個多邊型的貼圖能力為PS的兩倍。值得注意的是，作業系統是由微軟所提供之WINDOWS CE專用版，以DirectX API與Visual C++為發展環境，不但改善了以往SS開發工具難以使用的垢病，而且還提供了與PC WINDOWS系統的跨平台相容性。可以預見的是，將來Dreamcast的遊戲移植到PC上的速度將會加快。

關於其他諸如內藏數據機、PDA造型的記憶卡等等，相信在本期駐美記者莊振宇先生的E3報導一文中已有詳述，在此補充的是硬體功能與規格。Dreamcast在日本的預定發售日為11月20日，售價約為29800日元或更低，折合台幣為8千多元，預定同時發售的軟體有Warp的D之食卓2與SEGA本家的VR快打3、DATONA USA 2等。據了解，國內有包括大宇在內的軟體公司已在爭取授權，也許在不久的將來，真的能在Dreamcast上玩到國人自製的中文遊戲。



▶飛龍飛過城堡展示了Dreamcast驚人的3D繪圖能力

▼比爾蓋茲發表與SEGA合作的祝賀詞

Dreamcast硬體規格表

CPU	日立SH4
	200Mhz RISC CPU內藏128bits繪圖引擎
[illegible]	NEC PowerVR2（每秒300萬個多邊型以上）
聲音晶片	Super Intelligent Sound Engine
	YAMAHA 32bits RISC內藏（64聲道ADPCM）
[illegible]	16Mbyte（64Mbit SD-RAM×2）
[illegible]	33.6Kbps（V34）完全支援V42到MNP5的通信協定
[illegible]	Microsoft Windows CE（專用版本）
[illegible]	CD-ROM
光碟讀取速度	12倍速
[illegible]	最大1.677萬色
[illegible]	BumpMapping（凹凸生成）
	Fog（霧化效果）
	Alpha-Blending（半透明效果）
	Mip Mapping
	Tri-Liner Filtering
	Anti Aliasing（輪廓鋸齒平滑化）
	Environment Mapping
	Specular Effect（反射與光源功能）
記憶卡	使用PDA
其他功能	計時器
[illegible]	190mm（W）×195mm（H）×78mm（D）
[illegible]	2.0公斤



韓國[illegible]刊 PC CHAMP來訪

記者／[illegible]

與本刊有良好合作關係的韓國電腦遊戲雜誌PC CHAMP，在智冠科技韓國分公司人員的陪同之下，於5月25日到台灣來考察本地市場，同時也來到本刊編輯部進行訪問及交換心得。

PC CHAMP這次來台的人員，有發行人徐仁錫先生及主編CHRIS RYU先生兩位，在實地查訪台灣本地的市場之後，於5月26日下午與本刊編輯部人員會面，並交換了不少意見。據徐先生表示，PC CHAMP雜誌本身為JEU MEDIA多媒體集團之一，其旗下還有專門報導TV GAME的GAME CHAMP、以光碟為主體的CD CHAMP等雜誌，其中PC CHAMP在1993年創刊之後，短短數年內其印製量成長至八萬多本，已成為韓國第一大電腦遊戲雜誌；至於為什麼能成長得這麼迅速呢？主要是他們嚴格保持著中立客觀的立場，以建立起公信力並吸引忠實讀者們的目光。



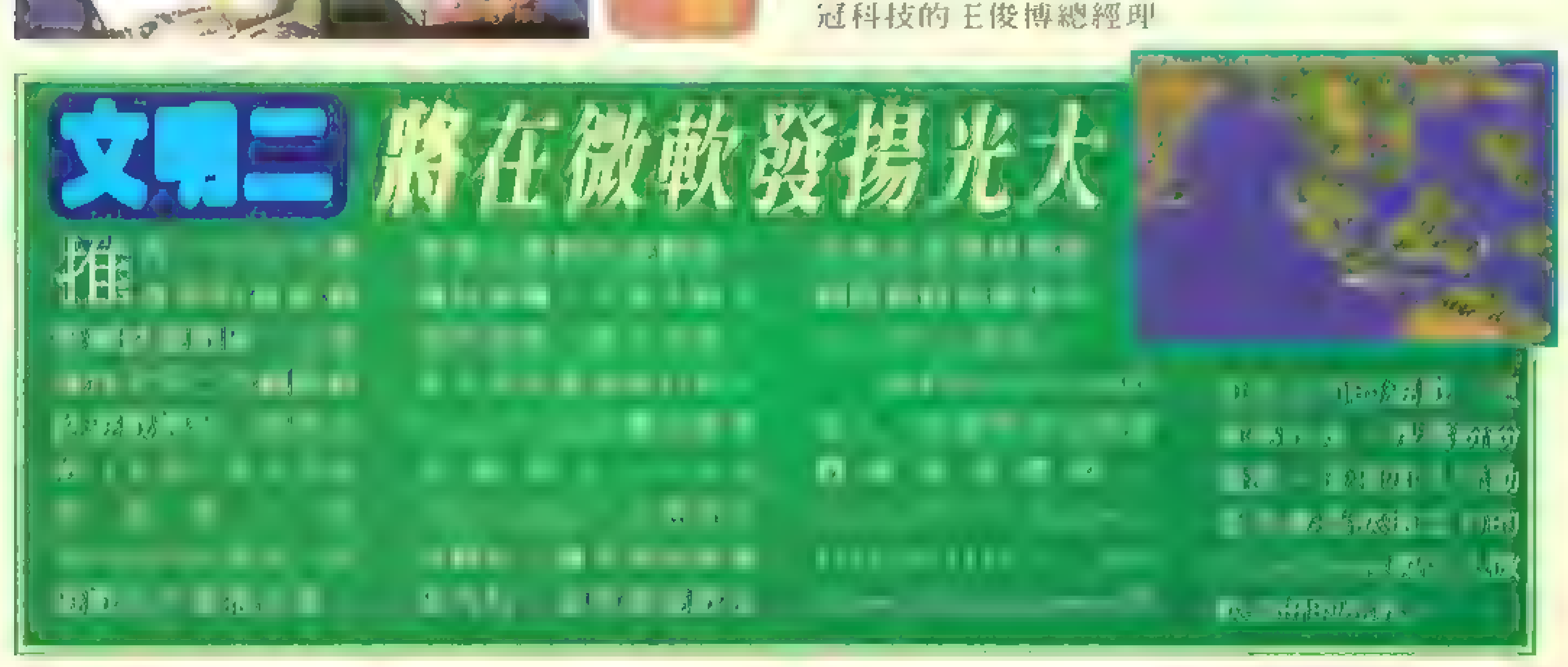
▲以美味出名的旗津海產款待貴賓

▲智冠科技總經理王俊博先生[illegible]PC CHAMP[illegible]

在一個多小時的會談結束之後，PC CHAMP一行不僅拜訪過本刊的編輯部門，同時也在智冠公司人員的陪同下參觀了整個公司內部，並拜會了智冠科技總經理王俊博先生，並與其交換有關台灣及韓國兩地遊戲市場的種種意見。之後在本刊同仁的陪同下，PC CHAMP一行及智冠科技的王俊博總經理等人到旗津海產店用餐，請他們品嚐高雄海產的新鮮美味。當一行人談得十分愉快時，筆者還特地予以拍照留念。



在這次的訪談過後，筆者認為韓國的雜誌及遊戲都有許多值得我們台灣效法之處，往後本刊將會加強與PC CHAMP的各項資訊交流，讓讀者也能瞭解韓國遊戲的特點。本期也在辣片追緝令中刊登『創世紀外傳～西風狂想曲』一文，讓各位讀者好好瀏覽韓國內強力大作有何特長。

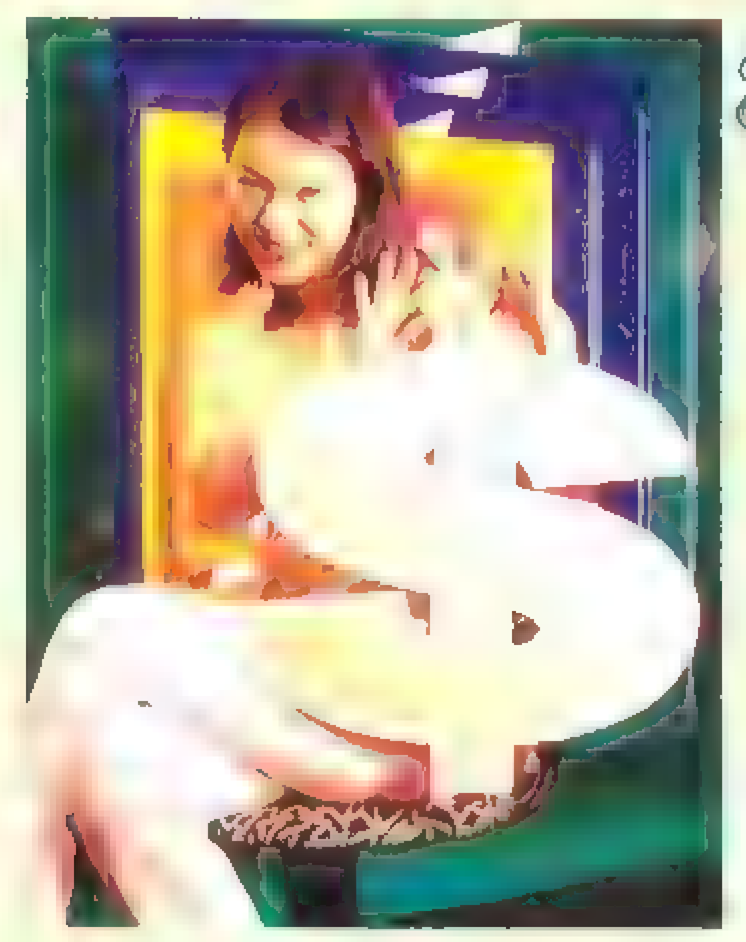


文明二 將在微軟發揚光大

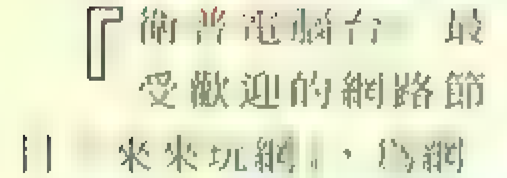
衛普電腦台 節目簡介篇

「來來玩網」新單元、『網路好康』報你發財！

播出時間：每周一至周五晚上10:00～11:00播出



▲主持人：張鳳書



『衛普電腦台』最受歡迎的網路節目『來來玩網』，為網路商機熱門的話題，增闢新單元『網路好康』，將在節目中介紹各式各樣不同的購物網站，為觀眾報導各個購物網站的特惠活動，並邀請電子購物網站的經營業者發表經營甘苦談，讓想發網路財的觀眾知道網路可能潛在的電子商機以及提醒消費者如何小心網站上的購物陷阱、及如何保障自己的消費權益……等等，『網路好康』單元將從七月份起在『來來玩網』節目中正式推出，除了可以讓網路哈燒族深入購物網站世界悠遊其中外，還可以同時藉由網際通路上發現發財契機。

衛業電腦台(02)2252-6867　分機531

Mac遊戲即將[illegible]

看著PC使用者玩著最新、最熱門遊戲的Mac玩家不必再眼紅，因為Eidos公司目前宣佈他們正在製作Mac版的古墓奇兵一及古墓奇兵二，但詳細出版時間沒有向各界透露，只表示「不久的將來」將推出。這項微薄的消息足可讓Mac玩家雀躍三分。

據了解，Eidos並非第一家看到Mac遊戲商機的廠商，因為Blizzard早就注意到被忽略的Mac族群，該公司目前表示即將推出Mac版本的暗黑破壞神，過幾個月後還會推出Mac版的星海爭霸。除了這兩大遊戲公司之外，其它的設計公司亦有同樣的舉動，例如，Playmates Interactive原計劃在四月份推出Mac版的MDK，但因故延誤；MacSoft也承諾繼PC版的魔域幻境推出後，會推出Mac版的魔域幻境，但玩家可能要等上好一陣子。然而，並非所有的公司都相中這塊大餅，BlueByte便表示，由於Mac版的遊戲其銷售量不佳，BlueByte並不打算讓它的遊戲做成Mac版。



▲暗黑破壞神將帶著「蘋果味」襲捲市場

七月登場

DirectX 6.0



▲DirectX 6.0七月正式上市

美國微軟在目前的電腦遊戲發展會上，正式宣佈推出下一代的DirectX多媒體應用程式介面～DirectX 6.0軟體開發套件（DirectX 6.0 SDK）的測試版，而正式版本將在七月推出。因此，玩家在今年聖誕節前，將享受到利用此一應用程式介面所設計的遊戲。

據了解，DirectX應用程式介面能提供軟體與硬體之間更大的相容性及功能，是在Windows 95及Windows NT平台上玩遊戲不可或缺的一部份，從搖桿（透過直接輸入，DirectInput）至多人共玩功能（透過直接競打，DirectPlay）等每個環節，它都能夠處理。微軟說，具硬體相容性的DirectX 6.0亦具直接放送（DirectMusic）的功能，能處理遊戲的音樂部份。

但是，最大的改進還是在處理3D加速能力的Direct3D這一部份。某些程式設計師認為現行版本的Direct3D，其能力無法與其它應用程式介面如3Dfx Glide相提並論。因此，新版的Direct3D加入了在單一路徑重現多層貼圖等能力，改善了以往為人垢病的地方。

第三波六月一日起更名了！

為面對未來更寬廣的發展規劃，第三波文化事業股份有限公司從八十七年六月一日起，正式更名為「第三波資訊股份有限公司」。

第三波是宏碁集團旗下的子公司，產品領域包括有：發行期刊雜誌、出版資訊叢書、代理發行教育休閒軟體及商用軟體、提供教育訓練及全方位的行銷公關服務，八十六年度營業額超過新台幣十億元，位居全國前五百大服務業之內，是國內最具影響力的資訊出版集團。目前，第三波每月定期發行「第3波雜誌」、「0與1科技雜誌BYTE中文版」、「新電子科技雜誌」、「C\Designer電腦繪圖與設計雜誌」、「新遊戲時代雜誌」、「資訊小子雜誌」等六本期刊，全年發行量超過200萬份，是國內最大的資訊出版集團。

這次更名是為了因應未來企業將朝集團化發展，以及推動1999年上櫃與2001年上市，能提供更寬廣的服務領域而努力。更名後所有日常作業與現行作業完全相同，除了公司名稱抬頭改變外，消費者既有之權利與義務將延續有效，完全不會受此次更名而有任何影響。敬請舊雨新知能繼續支持與愛護全新的「第三波資訊股份有限公司」

明春發行

世紀帝國2



▲世紀帝國2將延後半年出版

以人類早期文明為遊戲背景的世紀帝國續集～世紀帝國2，可能無法在今年底之前和玩家見面。

據設計公司負責人Shelley表示：「為了能讓這套即時戰略遊戲能更完美，我們需要更長的開發時間，我們要推出的是完整版的世紀帝國2，而不是草草完成的世紀帝國1.5，這套遊戲完成後仍交由微軟的遊戲部門發行。」微軟遊戲部發言人Genevieve Ostergard亦表示：「我們也不希望續集問世後讓玩家失望。」

據了解，世紀帝國的遊戲背景設定在石器時代至鐵器時代之間，時間綿延一萬年，而世紀帝國2的時代背景將設定在公元450至1450之間，約一千年。

今秋發光

泰伯利恩之日

甫於五月中以銀翼殺手、黑暗王座2及終級動員令黃金版，分別入圍互動藝術暨科學學院(Academy of Interactive Achievement Awards)互動成就獎年度最佳冒險類、RPG類及戰略類遊戲決選的Westwood Studios，終於在五月下旬正式宣佈有關該公司最強檔的即時戰略遊戲～終極動員令：泰伯利恩之日(Command & Conquer：Tiberian Sun，暫譯)的出版消息。據了解，設計小組在製作終級動員令2時，已採用全新的遊戲引擎，加入眾多的新單位及新人物。執行製作Brett Sperry說：「泰伯利恩之日訂於今年秋季發行，即使我們加入了很多新單位、新人物及新技術，但泰伯利恩之日仍保留終級動員令系列最佳的面貌及傳統，這套會令你喘不過氣的即時戰略遊戲，甚請玩家們拭目以待。」

請購買正宗產品!

星海爭霸推出後，便一舉成為全球的熱門遊戲，讓各地玩家不眠不休沈浸在三大種族的戰鬥中，遊戲世界打得火熱，現實世界亦行演出一場商業保衛戰，因為推出星海爭霸的Blizzard目前宣佈，將對推出未經授權的星海爭霸任務片「星際部隊」(Stellar Forces，暫譯)的Micro Star，提出法律訴訟。

Blizzard發表聲明說：「為努力保護我們的品牌，並確保消費者所購得商品之品質，Blizzard將控告並及禁銷星際部隊的Micro Star，它未經Blizzard授權，卻以商業為目的，擅自使用星海爭霸的戰役編輯器。Micro Star違反客戶端授權協定及契約。」

Blizzard在聲明中說，依我們的眼光來看，Micro Star的星際部隊既不符合我們的標準，也不符合玩家的期望。因此，我們覺得有義務不讓消費者買到未經授權的任務片，因為它一點也不能增加遊戲的價值。附帶一提的是，遊樂器遊戲大老之一的Nintendo目前宣佈取得Blizzard授權，將於明年推出Nintendo 64的星海爭霸。

你從來不知道自己的極限，除非你玩過

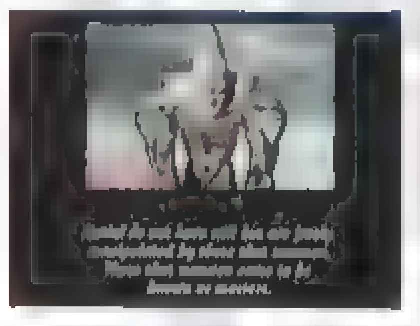


7月8日上市









中文命名活動結果揭曉

優選一名 魔喚精靈 陳宏耀

將可獲得獎金[illegible]元、魔喚精靈中文版遊戲一套及海報一張

入選十名

魔晶聖戰 林哲生

魔法戰記 陳詩韻

創世紀精靈傳說—魔法元素 范姜美瑛

聖靈戰將 侯棟元

精靈傑仕 蔡士平

精靈聖戰錄 陳易宏、賴啟超、林季霖、陳宜吉

幻世精靈戰 游國良

將可獲得魔喚精靈體驗版一套及海報一張

multimedia

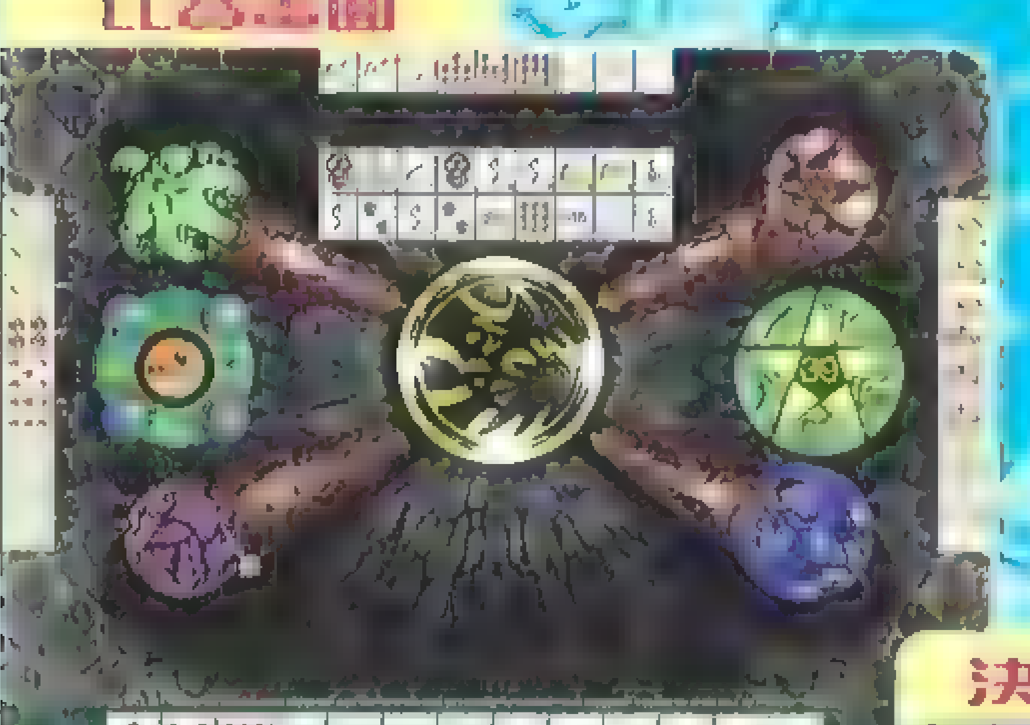

遊戲設計大師
Game DEVELOPER
7~8
ON THE FRONT LINE OF GAME INNOVATION

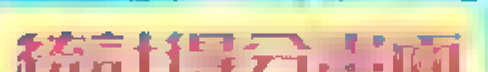


完全另類的麻將遊戲

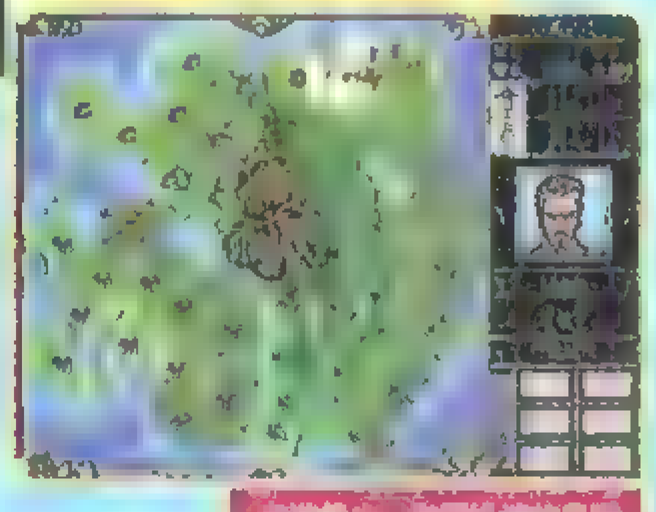
喜歡摸上八圈的玩家朋友們，現在即將有個非常另類的麻將遊戲要登陸台灣…
方城魔域風靡了全北美，把麻將遊戲與地域征戰結合在一起，創造出另一種新類型的遊戲，
現在要以完全中文化的界面和國內玩家一較高下！！













施用法術



決戰主戰場

特色：



FORSA

FORSAKEN

最奢華的圖形

驚人的全方位360°動作射擊遊戲

最狂熱的多人連線戰鬥

即刻下載搶先試玩版！

www.mmi.com.tw www.forsaken.com

MEDIA MASTER
Multimedia Products
米利亞®多媒體
產品銷售聯盟

台灣地區獨家代理發行
憶弘國際


BATTLE ZONE
終極戰區
月球如何成為兵家必爭之地
命令通訊系統
武器系統
3-D 雷達
大灰熊坦克
在戰場上即時指揮大灰熊坦克-美軍的主力戰車
實際遊戲圖片
PC GAMER
英國PC Gamer雜誌5月最佳遊戲
GAMER
93%
"Marvelous melding of all the good thing in life: action, strategy, originality, complex
www.mmi.com.tw
www.activision.com
ACTIVISION
台灣地區獨家代理發行、生產製造
憶弘國際
NVIDIA
3Dlabs
PERMEDIA POWER

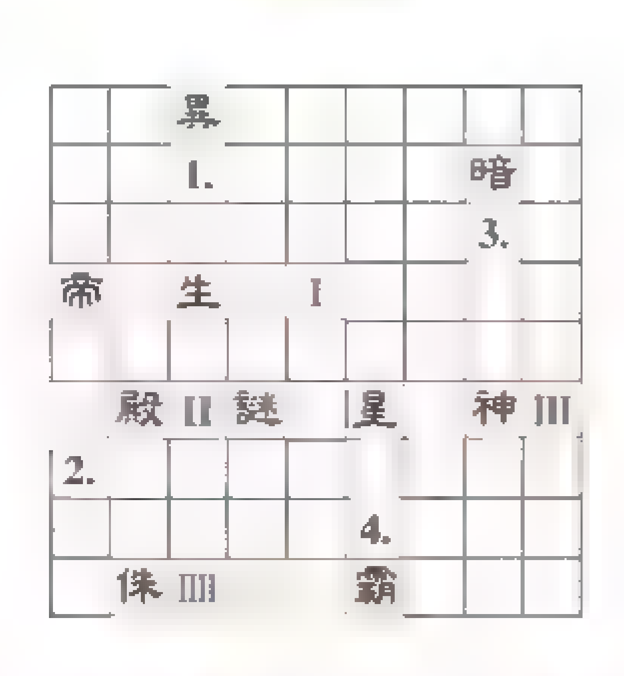
動腦動筆得大獎·松崗夏日清涼大放送

直的提示：

1. Interplay 以核戰浩劫後為背景的角色扮演遊戲
2. LucasArts 著名星際大戰連線飛行模擬遊戲的任務資料片
3. Blizzard 最著名的角色扮演遊戲，支援 Battle.net 連線
4. 以人類、異形、神民之征戰錄為劇情主軸的即時戰略遊戲

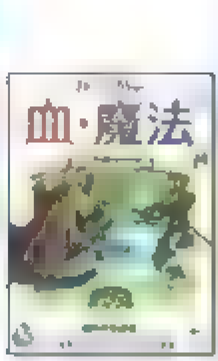
橫的提示：

I. LucasArts 第一套可網路連線的星際大戰飛行纏鬥遊戲
II. 首位女性絕地武士「瑪拉·婕德」出現之星際大戰 3D 動作遊戲
III. 第一套以「星艦迷航記」為背景的太空船艦模擬遊戲
IIII. 以侏儸紀時代為背景的即時戰略遊戲











手冊印花截角黏貼處

手冊印花截角黏貼處

請將本頁裁下（或影印放大），完成以上填字遊戲，再貼上任何二款松崗遊戲手冊截角，附上回郵費用五十元，寄回台北市敦化南路一段339號八樓－松崗休閒軟體部，即可參加「夏日清涼大放送」活動。免抽獎，免摸彩，即可由下列遊戲中任選一套（請在方框中註明希望得到之優先順序），送完為止！活動期間自即日起至7/31止，獎品由八月份陸續寄出。

你還在看啊？快快動腦動筆吧～

- 水世界
- 鬥龍骰
- 法老王
- 血·魔法
- 亡命暗殺令

松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)2704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

你是歷史的創造者，
還是旁觀者？！

星海既出誰與爭鋒

松崗電腦圖書資料股份有限公司

BLIZZARD

請將比賽DM之報名表填妥，註明比賽代號（如7/11~7/12台北T-ZONE和平店代號為A1），在各地初賽時間二週前郵寄或傳真至松崗休閒軟體部完成報名。

通信報名地址：台北市敦化南路一段339號8樓
休閒軟體部收
松崗網址：www.unalis.com.tw
傳真號碼：02-27044454
詢問電話：02-27042762#175、194、206、197

A1 (7/11~12)台北T-ZONE和平店
地址：台北市羅斯福路二段100號1樓
TEL 02-23643455

A2 (7/26)台北遊戲全間T T店
地址：台北市忠孝西路一段36號
TEL 02-23889808

A3 (7/4~5)三重T ZONE馮城店
地址：台北縣三重市重新路五段609巷10號B1
TEL 02-29955922

B1 (7/4~5、7/11~12)台中華彩
地址：台中市英才路508號B1-2
TEL 04-3279333

B2 (7/18~19、7/25~26)台中唯軟
地址：台中市福星路332號
TEL-04-2543105

B3 (7/18~19、7/25~26)台中宗大資訊廣場
地址：台中市三民路三段152段2樓
TEL 04-2263055

C1.(七月份每週六、日)高雄順發
地址：高雄市建國二路2號2樓
TEL.07-2249668

C2 (七月份每週六、日)高雄日本橋遊戲專賣店
地址：高雄市建國二路169號1樓
TEL 07-2351848

C3.(七月份每週六、日)高雄有樂
地址：高雄市中山一路4號4樓
TEL 07-2813387

C4 (七月份每週六、日)台南宏華
地址：台南市北門路一段218號2樓
TEL 06-2280395

D1 (7/11~12)嘉義吉康
地址：嘉義市興業東路318號
TEL 05-2234537

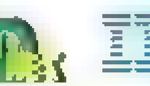
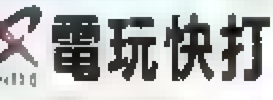
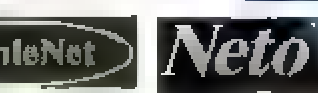
D2 (7/18~19)台東北港
地址：台東市中正路336號
TEL 089-335398

E 網路組
SEEDNet(www.seed.net.tw)
E.net(www.eric.net.tw)
CableNet(www.cable.net.tw)
易迅網路(www.neto.net)
請至各協辦ISP網頁或松崗網站查詢

各式大獎，
等你來拿！！

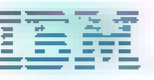
協辦單位



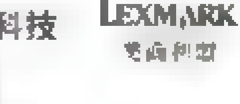





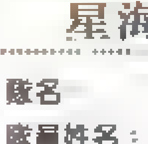
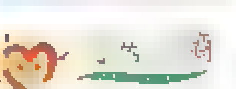


贊助單位








星海爭霸全國連線大賽報名表

隊名：
隊員姓名：1.　　　　2.
E-mail add：
地址：
連絡電話/傳真：
比賽代號：



一群熱愛電腦遊戲工作者宣言
請給我們建議
請加入我們的團隊
只要我們努力
我們將是台灣電腦遊戲界的新希望
西塔工作室
福旭國際股份有限公司



『全新顛覆正義、邪惡的RPG遊戲』
光闇紀事
這一次您將扮演落難的魔法師被封印在地底長達五十餘年
更慘的是隊伍中竟然有
一個七十歲的老太太
一隻還在吃奶嘴的小石像鬼
再加上一位話多、意見多的神經質女劍士
這樣的組合該如何才能幫您洗清冤屈、挽回魔法師的名譽 ？
峰迴路轉的劇情，讓您笑中有淚，溫馨 足。
智冠科技股份有限公司
TTn Information
福旭國際股份有限公司



在魔與人大戰的兩百年後
牠正在黑暗中悄悄等待機會！！！
在狂亂毀滅來臨之前
你將扮演世界六大高手與牠對抗

玩家可從七位主角中任意挑選一位來扮演
七位主角、七種個性、七段截然不同的冒險



軟體世界
智冠科技股份有限公司



福旭國際股份有限公司
電話：(02) 8773-5408 傳真：(02) 8773-5406

THE SECRET OF TITANIC

鐵達尼號

神秘之旅

挑戰西元 2000 年

創造多媒體新紀元

我們需要您

五個獨立創意工作室十組瘋狂開發人

136 位工作伙伴等待您.....

1. 型設定人員
2. 美工人員
3. 程式設計人員
4. 幼教人員
5. 企劃執行人員
6. 文編人員
7. 平面設計人員

歡迎業界提案合作

聯絡電話：

電腦遊戲史上

新新人類的最LOVE

1998 暑假歡樂開航



福旭國際股份有限公司

REVIEWS
唯GAME論

遊戲類別名詞解釋

●角色扮演（Role Playing Game ,RPG）
有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。

●
著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點

●
主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度，

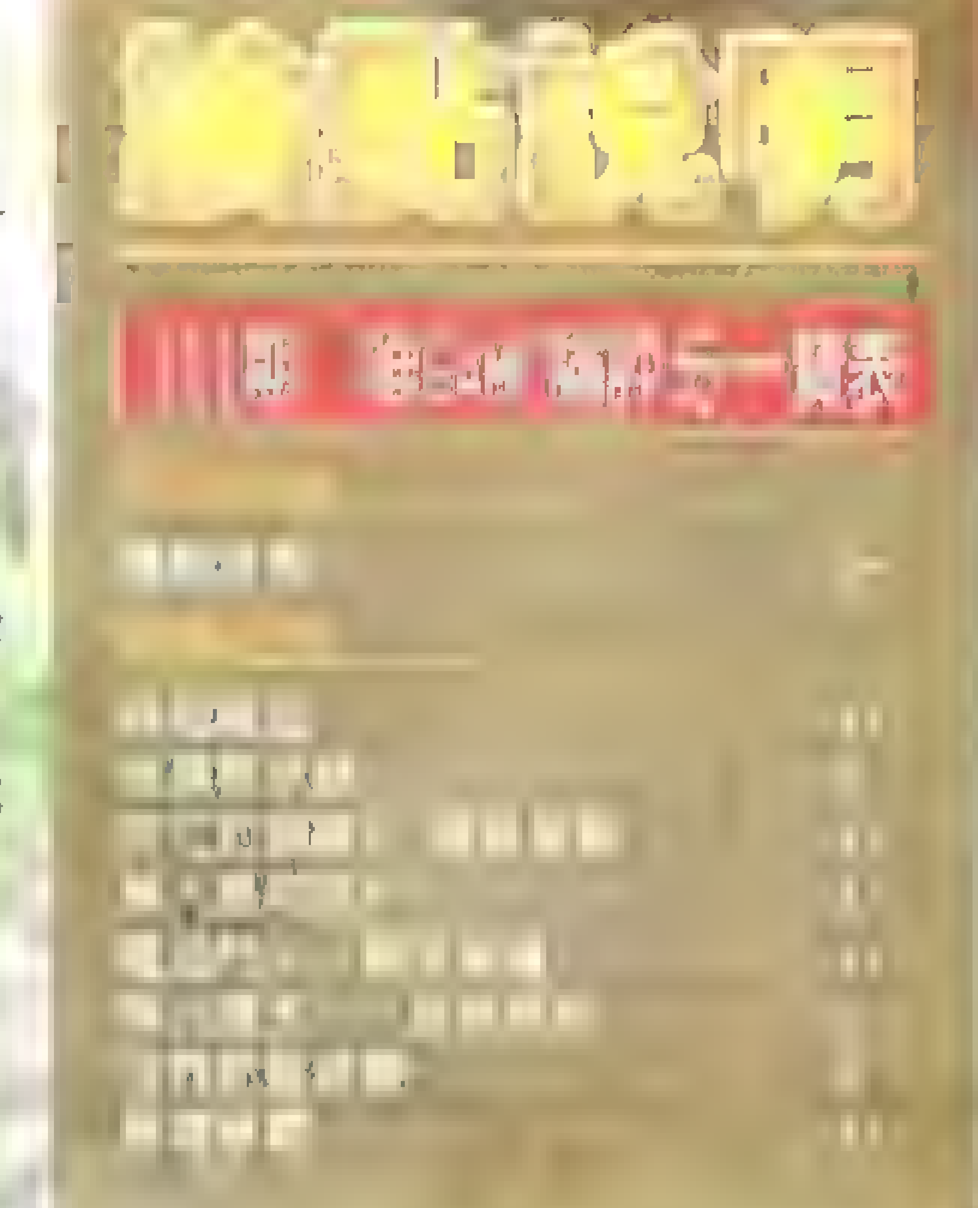
●
以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除

●動作遊戲（Action Game,ACT）
玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。

●運動遊戲（Sports Game）
模擬某項運動之過程。

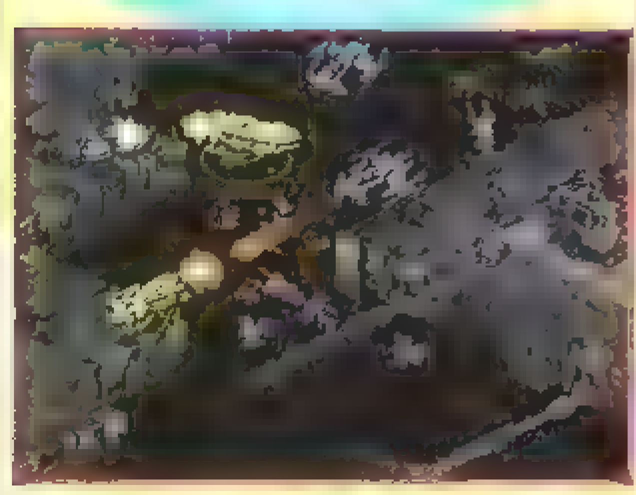
●益智遊戲（Puzzle Ga
以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲

●
以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。



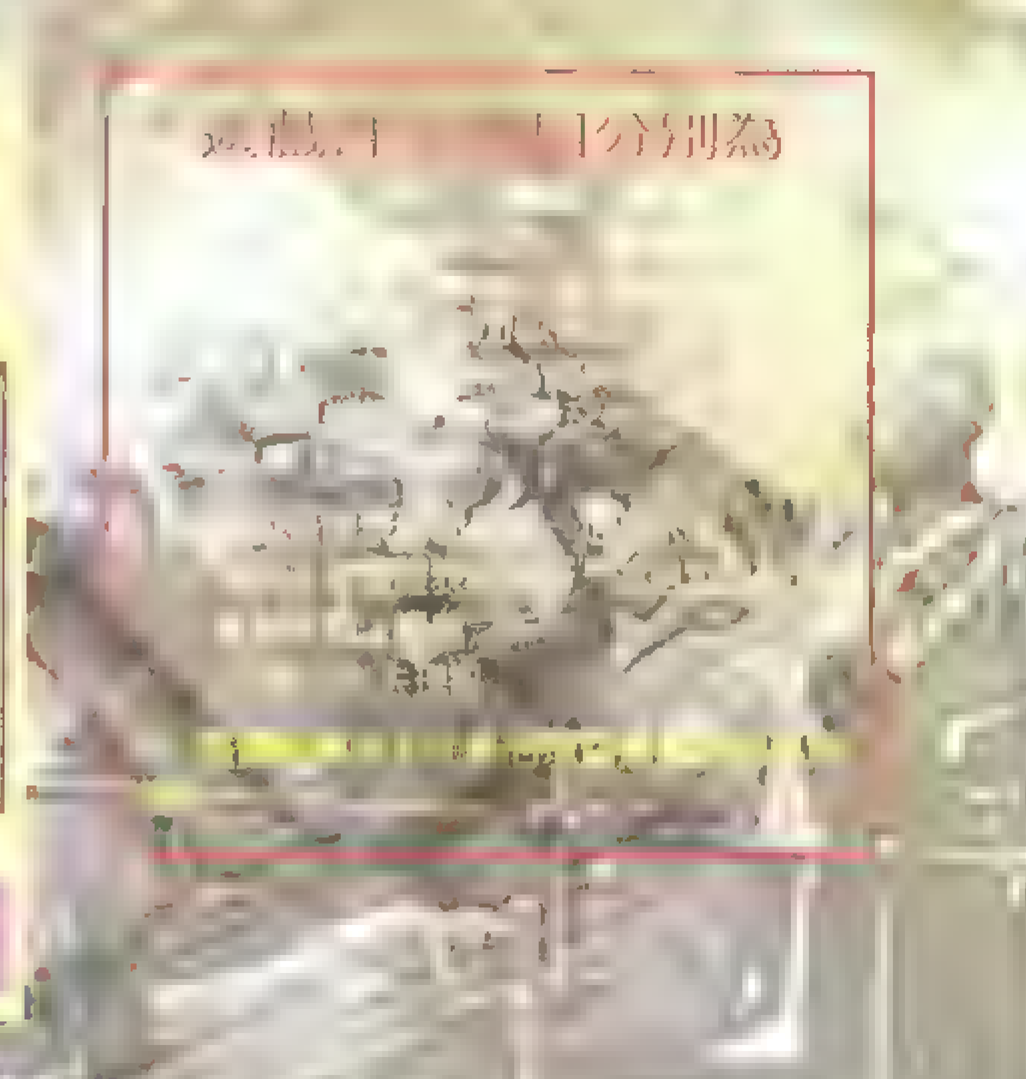
本月熱門遊戲

星海爭霸





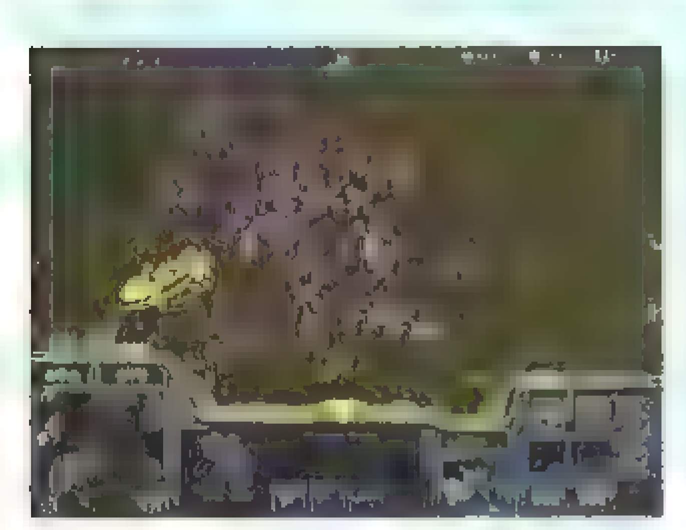
魔法門VI





★國外發行：BLIZZARD	★支援音效：WIN相容卡
★國內代理：松崗	★顯示模式：SVGA
★遊戲類型：即時戰略	★操作界面：M
★使用平台：WIN95/NT	★密碼保護：無
★適用機型：P-90	★遊戲售價：1250元
★ 記憶體：16MB	
★測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3DX PRESSION+、3Dfx	

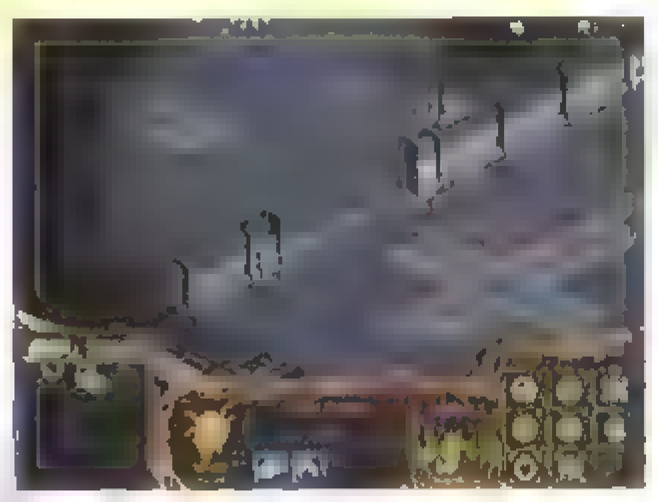




想必近日被廣泛討論的一套代遊戲一定是〈星海爭霸〉了，繼〈紅色警戒〉及〈世紀帝國〉後相信它應該是另一套非常受歡迎的即時戰略遊戲，主要的原因容後再向各位討論。

首先讓我們來看看這套遊戲的內容簡介：〈星海爭霸〉開創了一個三分天下的局面，遊戲主要由Terran地球人、Zerg異形、Protoss神民三個不同種族所組成，在單人模式時每一個種族各有十場獨立的戰役，而每個戰役均有故事劇情緊緊連接在一起，至於其中劇情就暫且略過不提了。





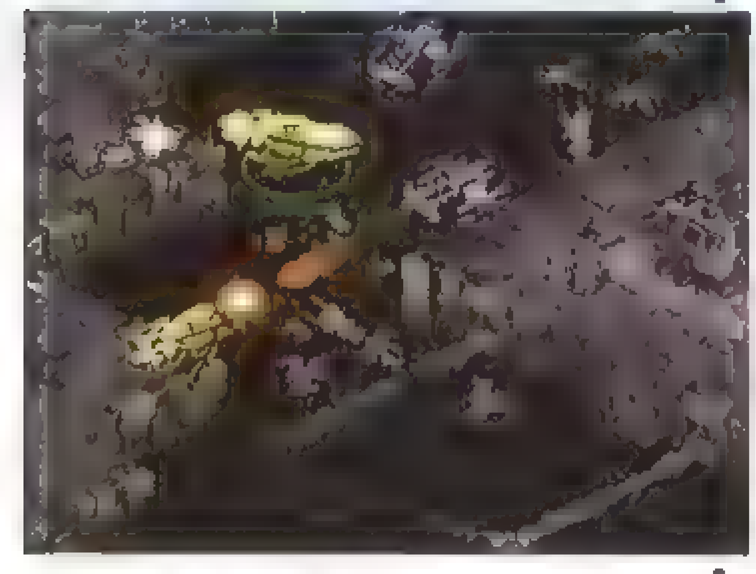
三個不同的種族各有各的特色也各有各的所長：地球人是唯一具有可修復能力的種族（僅限機械單位），而且地球人的建築物裡大概有一半以上都具有可以移動性的飛行能力，這種功能實在是太有用了，特



別是受到強烈攻擊要逃跑時，又或者資源枯竭要換地方時。可惜的是地球人部隊並沒有特別突出之處，而且在空中部隊方面比起其他兩方就顯得有點不足了。另外特別在進行持久戰也是非常不利。神民一般部隊的防護能力較強，一名狂戰士足以抵抗六隻異形蟲，在空中亦有超級武器航空母艦，再加上全部建築物與部隊均有心靈神力護盾保護，受攻擊時是先消耗護盾再損害建築物本身，護盾又有自動復原能力。如果要進行耐久戰



這絕對是最佳選擇。可惜的是神民的地面部隊較弱，又偏向肉搏作戰，許多時候是未戰而亡（被射死）。同時生產成本高及生產速度慢，相較於其他兩族只能以質取量。異形一其最大的優點在於收集資源快，同時部隊生產及移動速度也較其他種族快，部隊的成本又低，同樣時間同樣的資源之下，可生產的部隊遠比其他兩族多出一大堆。可惜的是異形種族中大部分的部隊攻擊及耐攻擊程度都偏低，而建築物又必須蓋在特有的營養苔表上。總的來說使用異形的玩家必需要學會以快打慢。



《星海爭霸》如果相比其他的即時戰略遊戲的話，它比較偏重了策略部份，各位玩家必須找出各種族的特色，研究出以長制短的法門並訂定戰略，就算採用人海戰術也未必穩操勝券。事實上市面上許多的即時戰略遊戲都沒有什麼劇情可言，但是《星海爭霸》就不同了，在單人模式中每一個種族都有一個完整的故事，筆者實在有點佩服Blizzard公司的心思。

《星海爭霸》的畫面十分的華麗精細，音效又十分逼真。不過如果各位正在Battle.net中火拼，最好把音樂關掉（速度會快一點點）留下音效，因為沒有音樂是沒有關係，但沒有音效就真的玩不了了（敵軍入侵及生產升級完成均有音效通知）。遊戲在進行時玩家可以看見許多精細的畫面，如採礦產時所發出的火花。另外每按下一個部隊或建築，其肖像、狀況均會顯示出來，而且還輔以音效，從這些小地方可見Blizzard的用心。

《星海爭霸》在畫面、聲光、劇情都下了不少功夫，各位可能會擔心在人工智慧AI方面到底水準如何？筆者可以告訴大家《星海爭霸》的人工智慧做得不錯，如果以單人模式來論斷的話只能算是普通，因為是劇情模式一定都是既定的敵人嘛！而這些敵人

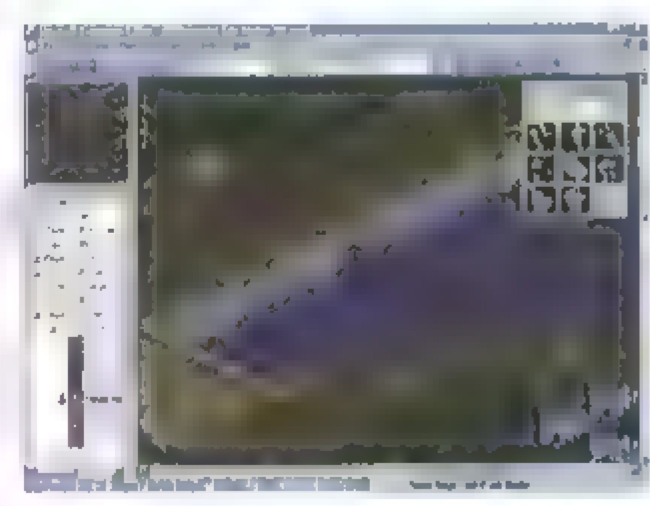


一般都是有豐富的資源，大量的部隊，同樣的是玩家只能找出以寡敵眾的致勝法門就可以了。不過精彩的不在這裡，在多人模式中，如果所設定的對手是電腦與人類混合的話可真是十分累，因為電腦會拼死的對玩家展開猛烈的攻擊，直到其中一方掛了。不過重點不在此，各位玩家可以藉此來訓練自己的戰技以一敵多，否則各位玩家連到Battle.net只有被人痛宰的命運。

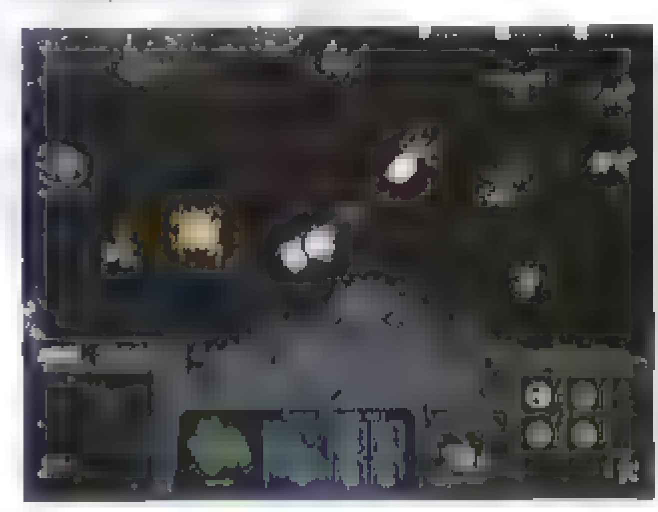
《星海爭霸》提供了四種不同連線方式給各位玩家選擇，分別是(1)LOCAL AREA NETWORK IPX可供八人同時連線。(2)MODEM連線可供二人同時對戰。(3)DIRECT CABLE CONNECTION可供四人同時對戰。而最後一種就是各位耳熟能詳的Battle.net。不過這回的Battle.net跟以往《暗黑破壞神Diablo》時代不一樣了，因為《星海爭霸》每盒都有一個CD-KEY，安裝時必須輸入，再經過註冊後方可連上Battle.net與世界各地的玩家對戰。還有的是聽說Blizzard如果發現有兩個人用同一組CD-KEY在同一時間連上Battle.net的話有可能會取消那位玩家的資格。話又說回來在Battle.net中遊戲也有兩種玩法：一是普通對戰、二是世界排名（Ladder Game）。在普通對戰中各位玩家有數種不同的玩法，裡面包含了玩家V.S玩家及玩家V.S電腦，而在Ladder Game則只有玩家V.S玩家。



在之前筆者提到遊戲會受歡迎的原因是顯而易見的，光是單人模式就有三十關之多，比起一般的C&C遊戲多出了不少的關卡，但是筆者認為更重要的是Battle.net的魅力，玩過〈暗黑破壞神〉的朋友一定知道Battle.net，在〈星海爭霸〉中光是多了一個世界排名就夠吸引人了。據Blizzard統計，短短不到3個月時間全世界就有接近七十萬的玩家進行Battle.net登錄了，夠厲害吧！如果一套只賺100元的話，嘩！Blizzard…如果您也想來試試的話，不妨買一套正版的軟體（因為每盒都有一個CD-KEY）。總括來說筆者認為〈星海爭霸〉是近日市面上眾多軟體中的一套不錯的軟體（各玩家應該好好支援原版軟體），俗話有道五窮六絕，在這個時候推出這套軟體的確有夠勇氣。閒話說不管各位是那一類的玩家，專業型的又或者是剛剛想接觸即時戰略的玩家，想必〈星海爭霸〉一定能為各位玩家打發三十小時或以上的時間　遊戲中也附有功能強大的地圖編輯器，它除了可以幫助各位玩家編輯及製作具有特色的地圖外甚至連音樂都可以編寫下去



話又說回來筆者覺得〈星海爭霸〉中除了種族平衡得十分不錯，不管各位玩家挑任何一種種族大概也討不到任何便宜外，始終最吸引筆者的還是Battle.net，因為一場大戰役就算最快也要玩差不多一個多小時，除非遇上那些只會靠人海戰術弄一大堆異形把對手幹掉。當然這也是有方法可破的，只要各位玩久就知道。雖然〈星海爭霸〉不像〈暗黑破壞神〉有許多PK（PLAYER KILLER）在神不知鬼不覺當中把玩家××掉，但是據說現在也已有Cheat程式可以解除地面的黑幕。所以練好一身好功夫方為上策。另外〈星海爭霸〉現在已有更新程式VER1.01版，這是上網在Battle.net必須要更新的。



說來說去說了這麼多，我想最重要的一點還是由於〈星海爭霸〉是Blizzard的作品，所以各位會覺得特別好玩，Blizzard公司在上回的〈暗黑破壞神〉及〈魔獸爭霸II〉已在您我及各位玩家的心目留下良好的印象，要不然在面對其他即時戰略的強勁對手時又如何能處之泰然，讓市場再度興起又一場即時戰略的熱潮。相信〈星海爭霸〉絕對是各位玩家近日不容錯過的大作。



各位玩家應該也接觸不少〈星海爭霸〉的秘技吧！如果沒有筆者告訴各位兩個，在單人模式中只要按下ENTER再輸入show me the money可以得到10000單位的礦產及天然瓦斯，如果輸入block sheep wall則會解除地圖的黑幕保護　筆者覺得太多的秘技只會使得遊戲失去神秘，有這兩項就足以讓各位百戰百勝　另外如果各位面對的是多人模式就沒有什麼cheat code可言，最實在的方法是動作要快，因應不同的對手使用不同的策略，所謂對症下藥嘛！還有就是遊戲中有許多的HOT-KEY可協助各位加快速度去執行指令　另外筆者建議各位在上Battle.net之前一定要好好練習，因為有時候一場戰役打下來就需一至二個小時，打輸就沒什麼意思啦！為了咱們的面子好好加油練習。

●劇情	A+
●操作	A+
●畫面	A
●聲效	A
●耐玩度	A+
●娛樂性	A+
●連線功能	A+

綜合評比：A+



★國外發行：NEW WORLD COMPUTING	★記憶體：16MB
★國內代理：歐樂影視	★支援音效：S
★遊戲類型：角色扮演	★顯示模式：SV
★發行版本：光碟×2	★操作介面：M、K
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：P-90	★遊戲售價：1350元
★測試配備：P-166、32MB DRAM、12x CD-ROM、S3、AWE32	



安羅斯（Enroth）世界面臨了空前的一場危機，國王羅蘭（Roland）失蹤了；王子尼可拉（Nicolai）年紀尚幼，無力接管政權；而王后凱瑟琳（Catherine）則遠赴依拉西亞（Erathia）參加父親的葬禮…在此同時，一群向魔鬼的星座祈求異端指引的邪教信徒，刻正組成一個叫「巴之魔殿」（The Temple of Baa）的新興教派，如火如荼的在世界各地散播災難的種子。因為，他們奉守的教義正是尋求這個世界的毀滅。遊戲的主角夥同友伴踏上歸途時，意外的得到一封叛徒所寫的密函，由此而捲入了這場風暴。或者說，被迫擔起力挽狂瀾的神聖使命吧！到底誰才能奉天命、承國運呢？神諭似乎早有預言…

熱袞袞的魔法門新作終於與玩家見面了，經歷過兩次不算轟動的「革命」之後，第六代總算又回復到正宗的角色扮演類型。如今發展到第六代，主角的



行進方式已不再是定格移動，而是時下最流行的3D立體顯示模式，遊戲引擎則能媲美DOOM Like類型，抬頭或俯瞰、跳躍、飛行等功能，一應俱全。尤有甚者，安羅斯世界的大陸板塊，並不以地域為分段切割的單位，它是「一體成型」的，因此，遊戲呈現的是更為自由、寬廣的視野，遊走於這塊大陸上，玩家當更能領略一氣呵成的遊戲場景之快意。這個部份的表現，讓草民產生一種凌駕於DOOM-Like遊戲的感受，這樣的大魄力，的確教草民感動得無以名之。在六代的魔法門世界中，玩家於行動上將享受到一種革命性的自由度。或許這是一項「無心插柳」的成就吧？草民不由要抒發一下激賞的心情。



玩家若是用心體會一下，不難感受到遊戲世界的營造，其實是極求逼真的。豐富而兼具多樣性的場景所呈現的格局，以及精緻華麗的美術風格畫面等，構築了這個如真似幻的魔法世界之框架。總之，以饒富探索趣味的迷宮設計、極具挑戰性的戰鬥系統、近百種的魔法施用效果、個性鮮活的人性化 NPC、大量精美的物品道具等等，在在都充實了遊戲的內涵。即以螢幕下方的隊伍肖像為例，那豐富而靈活的表情變化堪稱一絕，活靈活現的效果，直逼真人演出的動畫。這樣的巧思，在遊戲與玩者之間，無





疑是產生了水乳交融的緊密互動，遊戲其間，更易牽動玩者的同感心。所謂見微知著，遊戲製作在這樣的小地方都能花盡心思，其餘的部份當然更有可觀。



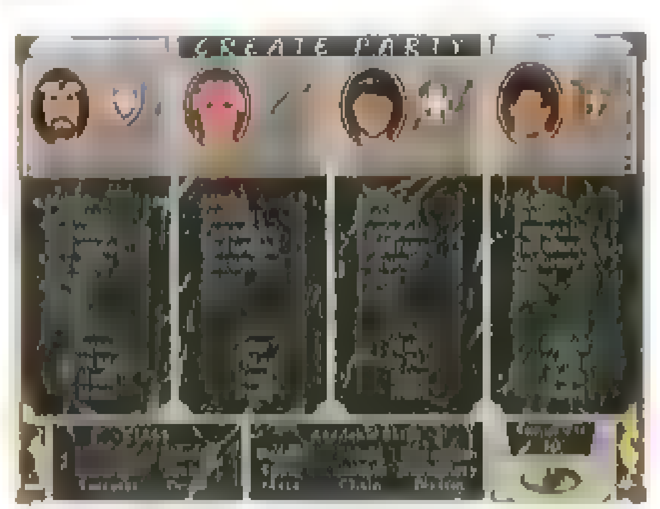
包羅萬象的遊戲場景極具吸引力，諸如：金碧輝煌的雄偉王宮、群峰綿巒的窮山惡水、植物茂盛的綠野小洲、偏處一方的海峽群島、一望無際的廣大沙漠、破敗落後的窮鄉僻壤等等，無一不是展現了最直接、原始的風貌，遊戲製作的美術造詣，在這款遊戲裡是無可挑剔的。迷宮和地下城的部份，在遊戲中也佔了極為可觀的比重，它顯現的不在於「大」，而是在於「多」，各式機關解謎的設計也能兼顧難易均衡，這種不以考倒玩者為已快的心態，是很難得的。迷宮的另項「智慧型」設計則是，迷宮內出現的道具、物品等，除了過關所需的重要道具外，絕大部分是以隨機方式呈現的。也就是說，不論是散落在地，或是擱在箱子裡頭的物品，玩家只能依靠碰到時的運氣，來決定得到的是何種物品。別嚇壞了，草民曾碰過在同一個迷宮裡，因為取出存檔的時間有別，於是同一把鑰匙就先後出現在兩個不同的地點…這樣的設計效果，您很難不佩服遊戲製作的功力。



遊戲裡的任務設計有主從之分，任務的執行則是大部分皆無一定的順序限制，這方面可能有待玩者自行從中領會，反正柿子總是挑軟的先吃吧？何必跟自己過不去。影響遊戲進行的最大因素，遊戲世界裡的時間當之無愧。在安羅斯的世界裡，「時間」的確是情緒緊繃的催化劑，不少任務的執行或事件的發生，皆與時間脫離不了關係。在設有鎮公所的城鎮裡頭，它所提供的支線任務，甚至是每個月份都會更新的，如果錯過了交差的時限，那可就白忙一場了。由於類似的變數實在是不勝枚舉，因此，就算玩家將遊戲玩上幾遍，所可能遇上的發展與過程也不見得相同。由是之故，遊戲所努力經營的耐玩度，也就在此顯現。

另一影響遊戲進度的因素，正是魔法門的戰鬥系統。戰鬥難度之於六代魔法門，簡直可以列入金氏世界記錄。安羅斯世界裡的怪物，即使是貌不驚人的小動物，也絕無「肉腳」型的貨色。而且，玩家絕對不能輕忽牠們成群結隊時的威力，「輕敵」之說，在安羅斯的辭典裡是絕對找不到的。戰鬥系統有一項創新的設計不容輕視，即同時兼具回合制與即時性的雙戰鬥方式，且臨場時可以隨時自由切換。如果應付得來，即時性的方式能獲致較高的遊戲樂趣，且成就感直逼動作遊戲。回合制的好處則是，玩家能享有比較充裕的時間作出反應，但怪物並非就此靜止不動，而是以「一二三木頭人」的方式，逐步向我方隊伍逼近的。這樣「動靜皆宜」的設計手法，的確讓吾人耳目一新，印象極為深刻。





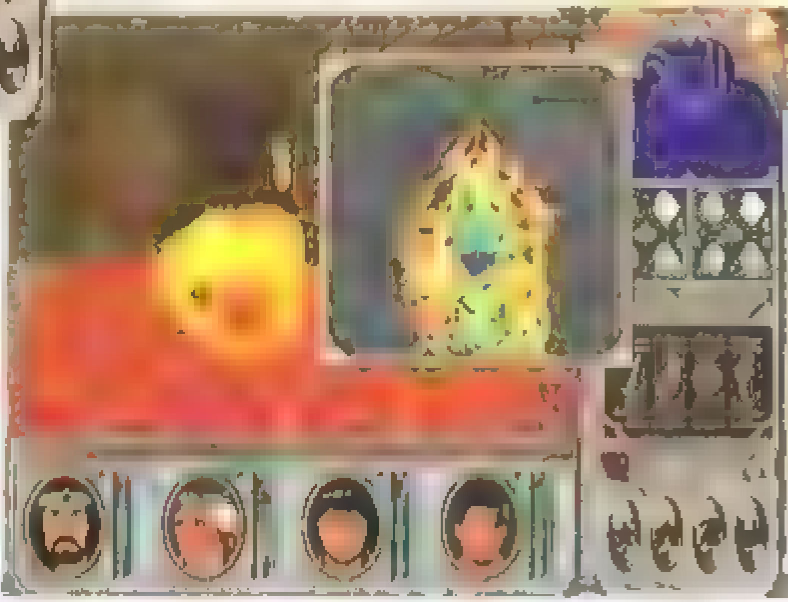
另一項讓草民深深感佩與稱道的是，遊戲的操作介面也實在是太炫了…只要將滑鼠游標往人物肖像一按，所有玩者想要瞭解的事項皆一一顯現。這裡包含有：隊伍進度的大事紀、個別人物的所有屬性值、單一隊員的物品欄和已完成的任務、已加入的團體與「派系」、獲得准許或認可的轉職記載等，甚至於，玩家如果記性不太好，這兒也幫您詳列了因行事魯莽而吃了幾年牢飯的前科…草民頗為偏愛物品欄的設計方式，它是以方格來規劃空間的，任何道具、物品皆依外型、大小來決定佔用的格數，小東西可以佔盡便宜往空隙裡塞，但大型道具可得花一番心思來好好規劃。尤其是在迷宮裡探險過後，一大堆的戰利品，常常得充份交叉利用四名隊員的行囊，這才能攜帶得下。草民之所以喜愛，是因為它充滿了「收拾、整理」的樂趣，對於不喜歡收拾房間、整理書桌的玩家，您可能要



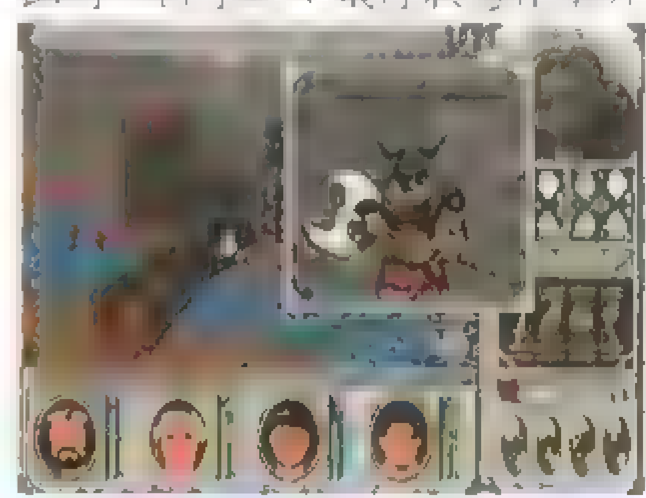
爲了這款遊戲而改變一下了。難怪咱們新上任的「主編」老人家，他有句常掛在嘴邊的名言：玩遊戲的孩子不會大便…又打錯了…是大變才對！意即：不會大大的變壞…。



遊戲中的NPC也委實饒富趣味性，除了四名隊員之外，爲因應任務的執行，隊伍中可攜帶[illegible]人同行，有時是解救[illegible]之人，有時也可雇用NPC來行相關任務。想與NPC交談的話，有時得撒撒嬌、有時得出言恐嚇，更多的時候還得花錢賄賂一下。縱然如此，但因設計得人人性化，在隊伍名譽不佳的時候，除了受點騙、吃點虧之外，有時也會讓人恨得牙癢癢的。例如：在尚未學會「水上飄」時，好不容易碰到一位「深諳此道」的行家，等到付了錢雇用他之後，他卻告訴您，最便捷、最安全的「水上飄」就是－搭…船！…氣則氣矣，但如此所產生的互動效果，卻是更值得玩家們用心欣賞。

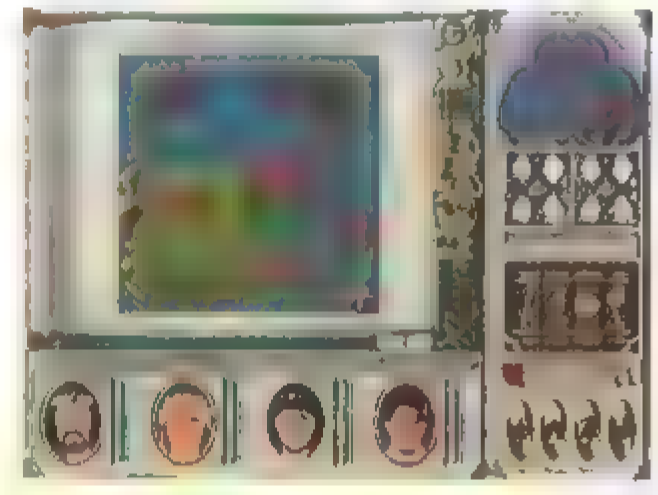


近百種魔法可供「揮霍」，也是這款遊戲之一絕。魔法系統計有：火系、風系、水系、地系、生靈系、心智系、肉體系、聖光系和闇黑系等九大系統，魔法效果質量兼具，這一直是魔法門系列的看家本領，在六代遊戲中，不少法術甚至是過關解謎的關鍵，玩家不得不留意。善加利用魔法絕對有助於遊戲的進行，例如：身處迷宮之內，四處有什麼怪物、寶箱等，在自動繪圖系統裡即可一目了然；飛行狀態在空外



的戰鬥中，較能避開巨獸的猛烈攻擊；照明則是在迷宮裡不可或缺的基本法術等等。多多嘗試新的魔法，如此才能運用得得心應手。

儘管遊戲並無全程語音，但重點出現的語音效果卻反倒顯得有趣得多，不知是否出自於一種「反璞歸真」的心理所致？這款遊戲在聲音部份的表現，[illegible]本份，較無反客為主的[illegible]，由於戰況激烈、吃緊得很，以致於忽略了背景音樂的存在…如果玩家自己見識這款超強的新遊戲，草民[illegible]幾句，這款樹立角色扮演遊戲新里程碑的「鉅作」，她確實大得極為驚人，加



[illegible]在水平之上，沒有「[illegible]」的話，恐怕會失敗得灰頭土臉…[illegible]不爽，[illegible]就回頭…對於這樣一款堪稱百玩不厭的角色扮演遊戲佳作，草民倒實在想不出，號稱「玩家」的諸位玩家，會有什麼理由或藉口拒絕的？放心吧，她不會造成您「不知爲何而戰」的困擾，只是怕您戰到停不了。

為因應遊戲的雙戰鬥方式，強烈建議玩家須為每位隊員準備遠程與近程的武器技能各一種，並盡可能的盡早提昇到專家級，遊戲中期若能晉升到大師級，那是再好不過了。如果辦得到，對於遊戲的進行，鐵定會順利得多。戰鬥時務須善用場景的死角優勢，焦點抓對了，您可以躲在牆後以弓箭連擊，但敵方的法術卻是近不了您的身，可以多試試。

遊戲之初，千萬別放棄自創隊伍的權利，這個時候才能針對個別隊員的各項屬性進行調整，而且尚有點數可供使用。切忌意圖培養出全能型的隊員，到頭來可能落得無一專精，那就呼天搶地，為時晚矣。有幾項技能是遊戲初期必備的：鑑定、商賈、修復和解除機關，升級時可分配多較的點數，盡早提昇絕對有所助益。記住！各技能只要有一人專精即可，不必個個都要學會。難道一定要說開了這是草民的切身之痛，您才要相信？

●劇　情	A
●操　作	A
●畫　面	A+
●聲　效	A+
●耐玩度	A+
●娛樂性	A+

綜合評比：A+



★設計公司：ACCOLADE	★支援音效：S
★發行公司：美商藝電	★顯示模式：SV
★遊戲類型：SLG	★操作介面：M、K
★使用平台：MS-DOS	★密碼保護：無
★適用機型：486DX2-66以上	★遊戲售價：980元
★　記憶體：16MB	

★測試配備：P-100、32MB DRAM、8X CD-ROM、S3、SOUND BLASTER PRO

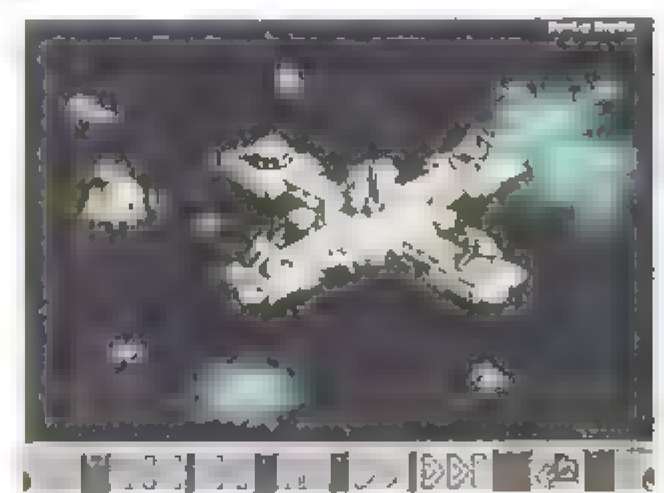


最近「星海爭霸」的推出，再次引爆了即時戰術遊戲的熱潮，而在目前這一片籠罩著即時風的大環境下，依然有許多類別依然以題材發酵為主要的賣點，吸引玩者的青睞，「死亡封鎖線2：最後聖戰」就是這樣一個例子。乍看之下，玩者可能會以為它也是個採用即時系統的策略遊戲，不過它的系統不但採用回合制，最主要的賣點也不在作戰的戰術運用，而是著重在整體行星攻略的經營手腕。

在這個以太空殖民為主要目的的策略遊戲當中，玩者將扮演包含人類等七大種族的其中一員，在一個充滿資源的「神聖行星」上建設殖民地，以奪取掌握當地重要能源的神殿、或以強大軍事力量擊倒其他外星人，進而統治整個行星。整個過程當中，玩者必須利用「資源最佳利用」



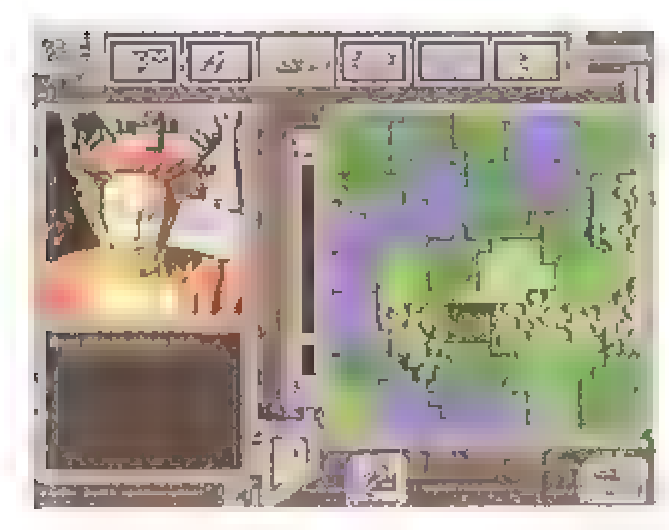
的概念，一方面尋找資源的產能區，建設符合利用資源的建築，一方面以遠交近攻的外交軍事手腕，利用種族具有的特性與其他種族保持亦友亦敵的均衡狀態，直到己方取得壓倒性優勢，控制整個星球，或率先奪取各關卡所設定的大部分神殿，贏得最後的勝利。



遊戲的主選單中安排了「新手快速入門」「單人遊戲」「劇本過關模式」以及「多人連線」等選擇，甚至還有編輯器可供玩者自行編輯劇本與地圖，但是首先必須由ACCOLALE的網站上下傳更新檔，才能進行程式的更動。如果玩者並不需要這方面的服務，倒也大可不必急於上站傳檔，因為1.2版的更新檔含有BUG，將會導致主程式產生某些奇怪的錯誤，因此可以等待之後更新的版本推出。

提到遊戲的進行方式，玩者一開始會在星球的某個區域登陸，該區域中當然也有其他種族勢力的存在，不過由於彼此之間尚保持一定的間隔，尚不至於立即造成火拼的局面，除非是「劇本過關模式」，否則各種族剛開始擁有的資源應該都相差無幾，因此趕忙建設殖民地都唯恐不及，更遑論出兵攻打敵人。然而在「劇本過關模式」中，越往後的關卡將會出現限定回合數過關的設定，或是面臨其他種族已領先建設殖民地的優勢，挑戰的難度可說相當高。

就操作界面而言，遊戲採



取滑鼠操控的大方向，與局部熱鍵操作的組合設計。由於建設殖民地需要大量的勞工參與，因此如何在每個人口上限有所限制的殖民區域中，利用有限的人口建設發展，便形成遊戲的攻略重點。玩者必須適時抓取勞工至當時最迫切需要的建築，以便加速資源的採收利用，當然大量的食物來源也是加快人口成長的動力。只是以滑鼠拖曳勞工的設定相當不便，來回拖曳的過程中，常會產生延遲停頓的現象，即使是零點幾秒的時間，都會讓玩者覺得不夠友善，特別是在殖民區的畫面進行拖曳時，延遲的現象更爲明顯，這可能與程式不斷貼圖的流程寫法有關。

外交設定應該說是「死亡封鎖線2」相當有趣的一環。玩者可以在預先設定好的對話模式中，挑選想要傳達給他國的訊息，電腦就會播放預錄的語音給玩者試聽。玩者可以從中選擇挑釁、諷刺、激怒、蔑視、貶謫等各種教人血脈賁張的語詞，試探對手的反應。各位將會發現這些外交辭令居然毫無一絲友善的措詞，結果當然可想而知，必然會換來對手一陣充滿敵意的砲轟。而在牙尖嘴利的交涉手段背後隱藏的敵人動機，則可視種族的習性加以推斷，研判究竟是虛張聲勢、或是即將採取激進的手段。當然玩者也可以與他國合作，共同進行科技的研發、區域的探索或軍事武力的聯盟協定，成功與否端視種族之間的相容性，以及勢力的消長情況而定，畢竟要在一個戰國紛擾的世界生存，只憑藉武力是很難贏取最後勝利的。

除此之外，遊戲的美術也有其獨特的風格，不論是POLYGON建的人物造型以及建築結構、還是畫風像極了「魔法風雲牌」的小插畫，都有一種令人會心的異樣感覺，例如人類種族的女祭司，其長相與配音就相當協調，有種冷豔的演出；黑市商人貪婪狡獪的模樣也刻劃得栩栩如生。不過就配樂音效的觀點來看，遊戲的整體感覺便相形處於弱勢，不但沒有CD背景樂，也沒有WAV格式的重量級BGM，使得遊戲進行的過程中，缺乏造勢的推動力量。

另外遊戲雖然著重在行星建設的策略，卻也未放棄軍事武力的發展，只是好不容易建立起來的強大軍隊，在沒有另闢戰場模式的設定下，幾乎沒有表現空間，只有某些種族的特殊部隊可以進行資源創造或祕密破壞的活動，結果軍隊存在的目的在於發動最後的總攻擊，但也不過是畫面上的曇花一現，提供玩者一個可播放的作戰過程觀賞畫面，對於喜好戰術運用的玩家來說，是難以滿足其快感的，因此它只能被稱爲「策略遊戲」而非「戰術遊戲」。

由於近來即時遊戲大興其道，嚴格上說來，回合制遊戲的發展空間被壓縮的趨勢還是存在的，然而大凡這兩種模式各有其優缺點，因此完成度的好壞將隨著題材的選擇發酵，不一定即時就是好，就如同數大也不見得是美的道理是一樣的。因此純粹就遊戲設定來說，如果這個遊戲在配樂上多下功夫的話，應該還有更好的表現吧。



首先審慎選擇登陸地點，挑選可大幅拓展的腹地，剛開始最好以擁有農地、林場的區域為主。接著製造殖民艦移民至鄰區以便同步發展，但會花費玩者較多的時間去照料。

殖民地人口快速成長後，可將人口外移至鄰近殖民地，但是會花費不少運輸費。若人口滿一千人時，必須加蓋文化中心以紓解勞工的不滿壓力，否則會由罷工發展為暴動。

玩者可按右鍵觀看方格的資源分佈，再決定該方格適合何種建築，以便做資源最佳利用。另外最好在十回合內就建立研究中心，以便各項科技軍事的研發，接著便是設定研發流程的優先開發順序，這將會影響殖民區的勢力發展速度，因此投入研究的人力越多越好。

- 劇情：B+
- 程式：A
- 操作：B+
- 畫面：A
- 聲效：B
- 耐玩度：A-
- 娛樂性：A

綜合評比：A

本文作者／玉離塵

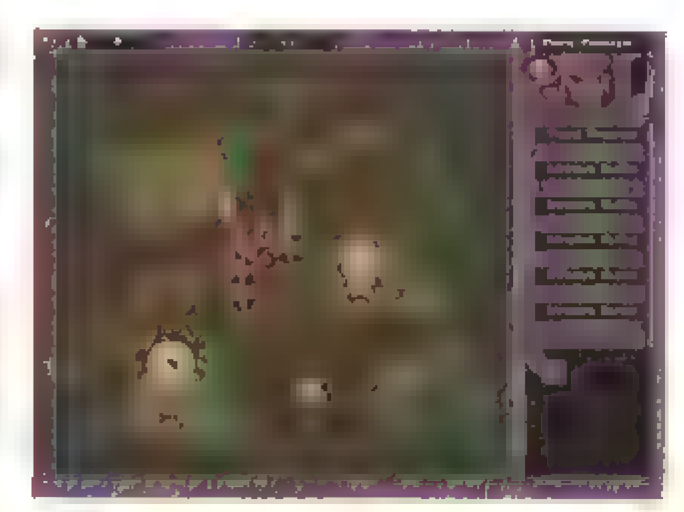


- ★國外發行：SSI
- ★國內代理：第三波
- ★遊戲類型：戰略
- ★使用平台：WIN95
- ★適用機型：P-90
- ★　記憶體：16MB
- ★支援音效：WIN相容卡
- ★顯示模式：VGA
- ★操作界面：M
- ★密碼保護：無
- ★遊戲售價：980元
- ★測試配備：Pentium II-233、64MB RAM、SB16 PCI32、24X CD-ROM、3D i740 AGP 8MB



故事發生在亞凡戰爭許多年之後，亞凡星上的四個種族，因戰爭的關係，分別結合成兩個聯盟。一個為沙瑪利人與從塔龍人的暴政下脫離的伊格拉人組成聯盟，名為S.U.N.（納迦隆之僕）。另一個為塔龍人與叛變後的亞布萊諾克斯人組成的霸主聯盟(Overlords)，兩個聯盟互相對立。

後來因為一個傳送事件，在極地進行秘密挖掘任務的研究小組與陸戰隊被傳送到亞凡星上，許多年之後，人類變成兩個陣營，一個為這些科學家所組成的後世族（Descendant）陣營，另一個則為陸戰隊陣營。



在遊戲中，玩家有四個陣營可以選擇，分別為霸主聯盟、S.U.N.、陸戰隊及後世族。霸主聯盟陣營擁有最強大的武力與最龐大的財富，塔龍人與亞布萊諾克斯人有其各自的法術，霸主聯盟常用補給品與陸戰隊交換科技，所以他們的科技也非常進步，武力也是最強大的。



玩家可以在遊戲中雇用平民，或者由領袖去說服平民，這樣花的資源會比較少，受雇的平民可以訓練成基本的工人或士兵，有潛力的部隊可以訓練成更高級的部隊，士兵可在不同的建築物分別升級為不同的兵種。部隊可一直在建築物中接受訓練，一直訓練到最高級為止，當然升級也是要花錢的。



遊戲中的資源有三種，分別為木材、補給及亂氣，木材很好取得，砍伐的速度也很快，所以樹木很快就會砍完，木材主要是用於建設上。

亂氣就有點類似星海爭霸的高能瓦斯——一種綠色的氣體，載具及機械化部隊需要不

同數量的士氣，而且每七個時間區段（大約是20秒的遊戲時間）需要補充一次，如果得不到補充，部隊的屬性將會受到很大的影響。

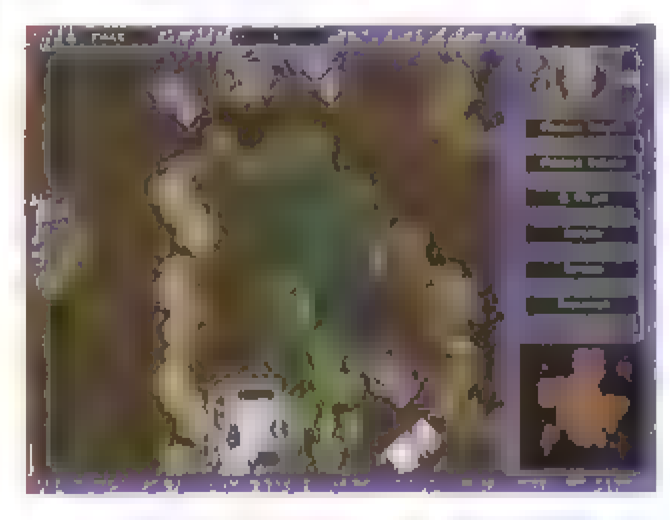


在遊戲的預設値中，補給的選項是關閉的，因爲這是一個高級選項，在關閉的狀態，每一單位的食物來源（農場、花園、餐廳或是補給合成機）都可以供應五個部隊，不過這會限制部隊的成長。如果將補給的選項打開，有機部隊每五個時間區段（大約是12秒的遊戲時間）需要補充一次，如此部隊會很容易受到飢餓的影響，不過如此可以累積資源，建立比較大型的部隊。

補給或士氣不足，會影到的部隊參數有命中率減低、等級下降、不能施法、沒有領袖之歌、影響力降爲0，生命値低於一半的部隊在戰鬥中會逃跑，所以影響非常的大。

遊戲中還有兩項參數也很重要－領袖之歌跟影響力，由於每一關開始前，在英雄大廳之中，玩家可以選出一位領袖，並可由上一關存活下來的部隊中，選擇參與下一關戰役的部隊。每一位領袖會的領袖之歌都不一樣，領袖之歌總共有戰爭、旅行、魔法、工作詩歌等，如果領袖吟唱其中一種詩歌的話，會使在從事該事項的部隊屬性及效率暫時提升。

領袖的影響力對於陣營的成長也非常重要，像研究和詩歌都需要一定點數的影響力。雖然影響力會隨時間慢慢提高，最高爲5000點，但還有一些會提高或降低影響力的事件，如雇用新部隊、殺死敵人領袖、摧毀敵人的建築物或部隊都可以提高影響力，甚至可以將資源轉換成影響力。會降低影響力的事件有研究、詩歌、建築物或部隊的損失、補給不足…等。



遊戲的畫面美觀倒是其次，但至少也要一目了然，地形景觀的顏色跟人物時常會混在一起。部隊的行進方式也是很令人吐血，要他跟上時站在原地不動，不然就是繞個大老遠去給人家宰。地上的障礙物又多，車輛單位根本不適合行進，體型太大又容易卡住，總是要大費周章後才能通過。

在選取單位時很不方便，雖然連續選取只要按滑鼠左鍵，取消時只要按滑鼠右鍵，但也因此造成的操作上困擾，因爲每次要選擇單一部隊時，都需要先取消原來選取的部隊，非常不便。不過有一些載具被摧毀時，可由特殊單位進行修復，倒是蠻方便的。

遊戲中雖然也有設定編隊快速鍵的功能，不過這是一個噩夢，因爲只要按下快速鍵，畫面馬上跳到該部隊的位置，平常還好，要是戰鬥時在地圖上跳來跳去的，眼睛花了也就罷了，失了先機才令人頓足。

SSI用角色扮演的劇本來寫即時戰略遊戲，實在是別有一番風味，但是叫玩慣即時戰略的玩家，用即時戰略的觀點來玩這個遊戲，卻不是很合適，因爲遊戲的過程與各種設定，都偏向角色扮演，所以要玩這個遊戲的玩家，自己的心態要調整好，把它當成是角色扮演遊戲，這樣可能會比較不會彆卒。





如果可以生產攻擊性載具的話，趕快生產，因為載具一般都可搭載三個人以上，由比較弱的部隊，如工人去駕駛，除了可以保護這些單位之外，還可以增加火力。

- 劇情 B
- 操作 C
- 畫面 C
- 聲效 B
- 耐玩度 C-
- 娛樂性 C
- 連線功能：B

綜合評比：C

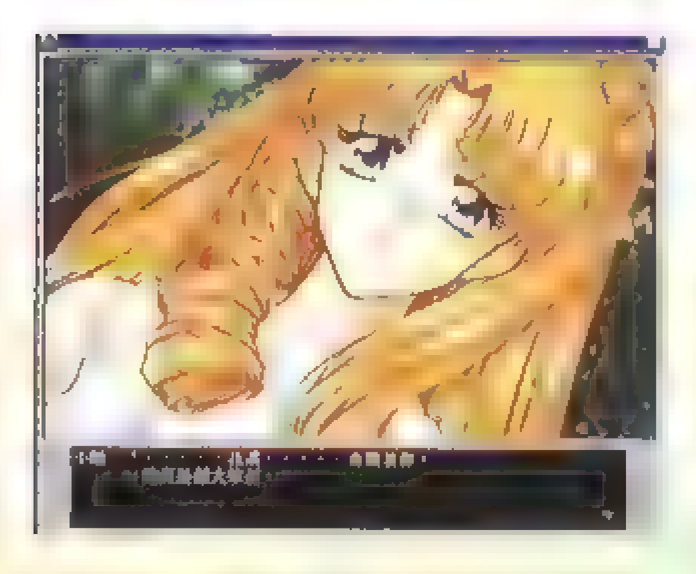
本文作者／Max



★國外發行：KSS	★支援音效：WIN相容卡
★國內代理：力藝	★顯示模式：SVGA
★遊戲類型：冒險	★操作界面：M、K
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：486DX100	★遊戲售價：780元
★記憶體：16MB	
★測試配備：P-90、16MB RAM、8X CD-ROM、SB16、S3	



如果有一天，你和一群人因為意外的事故，一起飄到與世隔絕的孤島上。那時，你會怎麼做呢？自暴自棄？聽天由命？或者是結合大家的力量



生存下去，想辦法回來？這個狀況，就是無人島物語這個系列的基本設定。說起無人島物



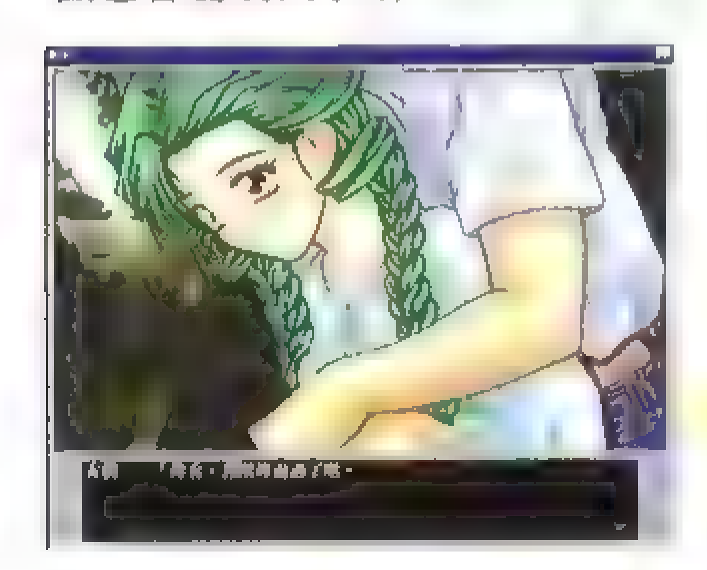
語系列，知道的玩家應該不少吧！對於這個在PC98開始發跡的系列，經歷了將近十年的歲月，也只不過發售了五套而已（一代、二代、三代、AMR，一代有發售過超級任天堂版，而最後面兩套外傳則是WINDOWS版本），可見其不是一般爛作可相提並論的，最近終於有國內的廠商注意到這套遊戲的存在，開始移植成中文版，第一套就是「無人島物語R」。



對於國內大部份的玩家而言，這個遊戲的系統可能是相當陌生的，筆者在此先說明一下，遊戲一開始會先詢問玩家幾個問題，藉由玩家的答案選出同伴，剛好都是兩男四女，可以分成三個小隊，接下來就是被丟到島上去了。到了島上之後，玩家當然就是領隊了（廢話），要負責的的工作大致有兩點：一、將同伴分組，將島上所有的區域摸清楚，大區域用探索的指令，將小地方找出來之後，再用調查的指令去看，一般而言，找到都是食物和一般用品（和土人交易用的寶石也算此類）。二、訓練同伴的能力，每個同伴都有五個數值，分別是體力、信任度、注意力、好感度和烹飪技巧。尤其是注意力，找不找的到東西，以及東西數量的多寡，完全靠此數值決定，而此數值要



用調查來提昇。而烹飪技巧則關係著一些好吃的食物做不做得出來，由於食物會影響同伴的其他數值，所以這點也是蠻重要的，正如所謂的久病成良醫，多多煮飯也會變成高手哨。



這個遊戲是屬於自由劇情的多結局遊戲，不論是和哪一個都會有HEPPY END的可能（筆者第一次玩的時候，由於和男同伴一隊專司探險和調查，導致逃出之後的結局就是…），而發生結局的條件有以下數點：一、一定要在遊戲的最後期限前逃出，萬一沒有逃出的話，什麼都不用講了。二、目標對你的信賴感和好感一定要夠，基本上來說，好感在60以上開始會發生各種事件（孔些：每個角色的特殊事件的地點是固定的，而且有的是要約會的情況下才會出現），有的是會撿到過關用的特殊道具，有的則是發生增加親密度的…。三、目標角色的事件要全部觸發，每一個角色大概有七個事件，各自的條件都不同，將其完成人才會是你的。

國內移植遊戲的水準一向不高，尤其是在於翻譯方面更是令人汗顏，不過這個遊戲的翻譯水準倒是還可以（雖然沒有什麼專有名詞），最起碼一些道具名稱和食物名稱都沒有什麼奇怪之處，在各個同伴的對話方面也堪稱平順，不會有各講各話的狀況出現。反倒是其測試人員好像有點混，筆者在遊戲過程中，偶而會發現有些訊息是以亂碼的型態出現，比較有可能的狀況是：訊息直接以日文顯示出來了，而中文WIN95由於不認識，所以變成亂碼。而除了這一點之外，筆者倒是沒有發現其他的問題。



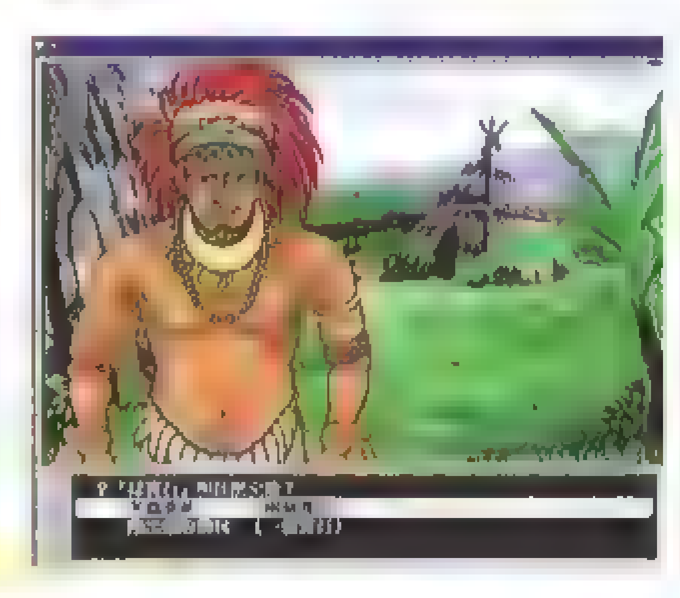
對於關於音樂和音效方面呢？筆者的感覺是肅然起敬，對於一個探險遊戲來說，其十八首音樂實在是還不算多，雖然每一條曲子的水準都還可以，但是比起其音效的部份來說，那可就是小巫見大巫了，在遊戲中所有的人員（不包含主角在內），在每個特殊劇情和要寶的地方，都是直接播放WAV檔，雖然說每一段話都不是很長，但是筆者稍微看了一下，其音效檔共有六百個（夠離譜吧！）。

因為這個遊戲基本上設計是要讓玩家玩很多次的遊戲，所



以在操作方面，玩家是不需要擔心什麼，由於這個系列在日本發展已久，大致上玩家的需求都知道，除了一鼠走天下的簡單操作之外，在遇到玩家已經不需看訊息就可知道含意時，還可以按住CTRL鍵將其快速跳過。

其實如果可以的話，筆者是建議玩家去將其他幾片也找來玩一下，在互相比較之下，玩家應該會發現，這些美工有很多地方都會偷懶。在一些特殊事件的圖，還有一些非隊員的角色，他們都會當省則省，同一件衣服或同一位士兵，在同一系列中可以一直出現，雖然可以增加玩家的親切度，但是看久了還是會不喜歡他的。



這個遊戲在日本是屬於十六禁級的（十六歲以下禁止購買啦！），原本筆者以為移植後會變成四不像的（指一些較為暴露的圖），豈料在這方面代理公司都沒有動手腳，不知道這是不是代表國內這方面的意識水準提高了

由於本遊戲的結局相當多，單單玩一兩次是不可能將其全部玩出來的，筆者是建議將時間分成三段，第一段是養成期，盡量提昇各個同伴的各項屬性和找各種食物。第二段是搜索期，集中全力於搜索各種過關道具，避免遭到悲慘的結局。第三段則是戀愛用的時間，一次一個的傾全力將其事件發掘出來，這樣要看到所有的結局就比較快了。



●劇情：B+
●操作：A
●畫面：A
●音效：A
●耐玩度：A
●娛樂性：B

綜合評比：A－

本文由[illegible]

無人島物語R

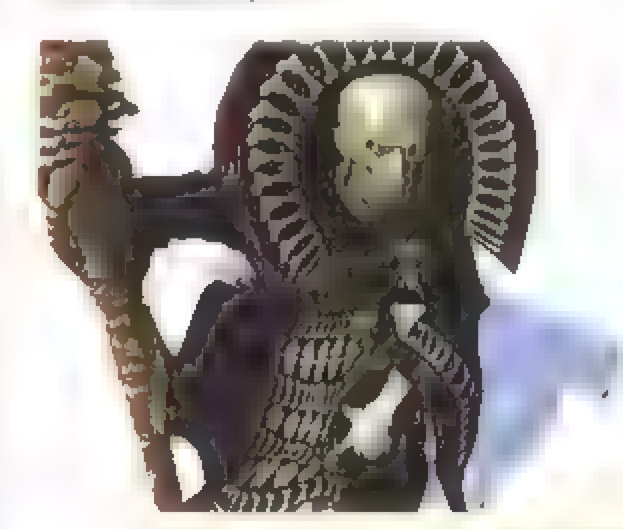


★國外發行：ELECTRONIC ARTS	★支援音效：WIN相容卡
★國內代理：美商藝電	★顯示模式：SVGA
★遊戲類型：戰略	★操作界面：M
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：P-120	★遊戲售價：980元
★記憶體：32MB	
★測試配備：P-200 MMX 96MB RAM、AW32 8MB RAM 24X CD-ROM ATI 3D×PRESSION+ 3Dfx	

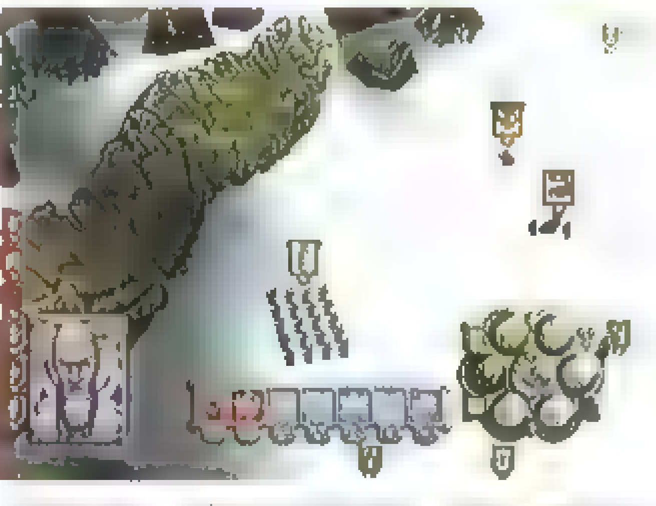


遊戲開始時您就是扮演摩根伯哈特指揮官這個角色，知道這個是什麼遊戲嗎？我想各位玩家一定猜不到的，不如讓筆者告訴大家吧！不知道各位是否還記得在不久之前有一套叫做《War Hammer》的PC Game，它是由Games Workshop所製作的即時戰爭遊戲並且由EA所代理，大概因為銷售成績不錯，所以Game Workshop決定發展製作它的第二代《War Hammer：Dark Omen暗黑啟示錄》。

《暗黑啟示錄》延續了上一代的部份故事及人物，開始的時候各位玩家扮演剛來的特外籍兵團的首領，並且受雇於帝國執行複雜及艱辛的任務。遊戲由細緻精彩的動畫打開了序幕。接著當然就是進入戰場啦！相信各位必定覺得有點眼熟，有點似曾相識，看看那些隊伍及那些地形地勢，彷彿都有《殺戮戰場》的影子，也許這就是即時策略的另一條發展路線吧！



《暗黑啟示錄》的畫面算是十分的漂亮，精緻細膩的3D立體地形以及所有的陰影效果都非常

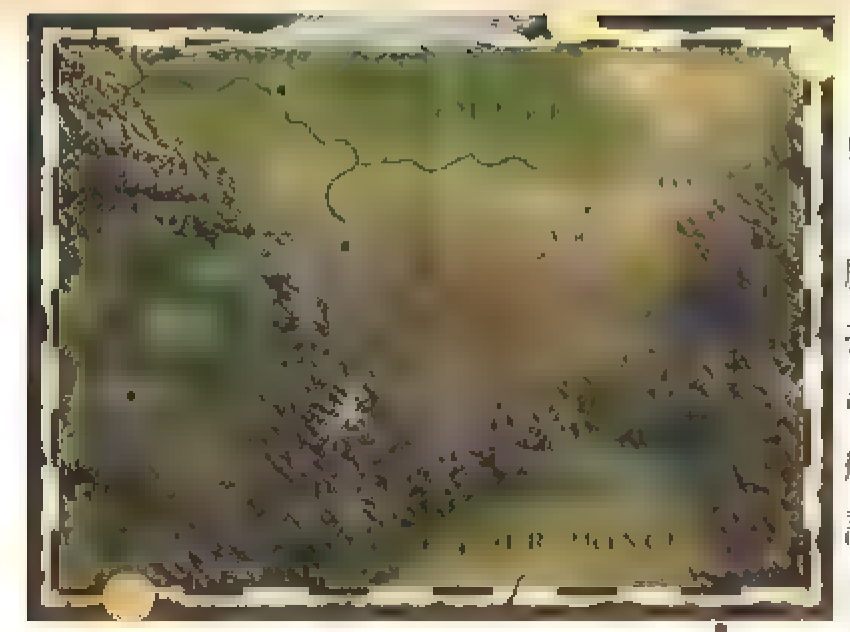


的明顯，筆者相信這一切一切都是由於有了3D加速卡的關係，相信日後3D加速卡必定被納入電腦的基本配備吧！另外遊戲的背景畫面採用大量的貼圖，所以不管各位如何的去移動視野方向，如何的去旋轉、放大和縮小各位正在觀察的地形或隊伍，圖形的畫面結構各角保持正常而且絲毫不會有半點變形的現象。

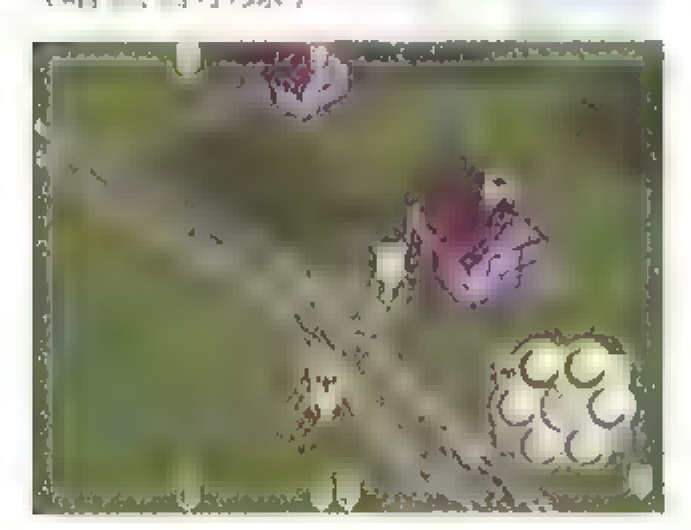


在《暗黑啟示錄》中各位玩家是扮演摩根伯哈特，他是名傭兵隊長，自然手下有許多的軍隊，在這裡也算是蠻頭痛的，因為這些軍隊分別屬於許多不同的單位及許多不同種族，所以各位免不了要閱讀一下使用手冊，以免一下子搞不清楚狀況。就讓筆者簡單的形容一下他們大概可分為四大類：步兵類、騎兵類、砲兵類、魔法類等。

《暗黑啟示錄》中遊戲設定比一般的即時戰略遊戲加入了更多的外在影響因素，Game



Workshop爲了使得遊戲更逼真加入了不少自然影響因素，天氣因素也加入遊戲中，各位可在遊戲中遇見下雪、下雨、起霧等等天氣效果，它的作用除了在視覺上的效果外，在實際上也會影響軍隊的戰力。軍隊的士氣也被列入影響因素，它的高與低直接影響到部隊的效率。還有的是地形因素，地面上的高低起伏以及單位是否被遮蔽，同樣也會影響到炮火的攻擊及法術的施展。另外值得一提的是在《殺無赦》當中是採用混合部隊的方式，但是在《暗黑啓示錄》當中所用的是單一部隊的方式，這意味著各位玩家無法用《殺無赦》的策略來玩《暗黑啓示錄》

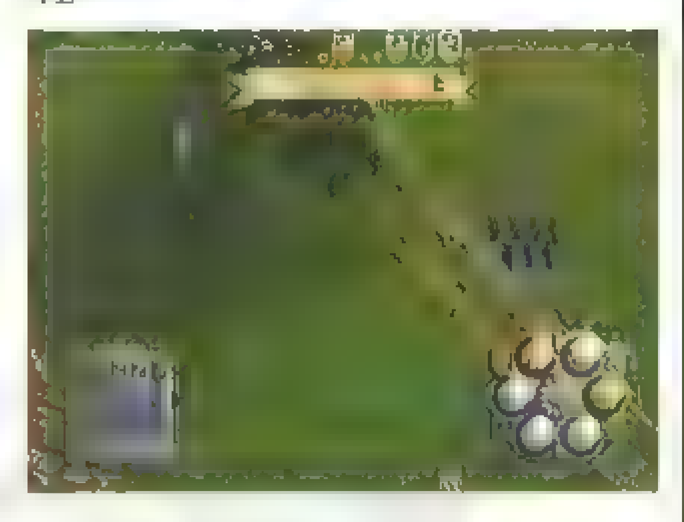


筆者覺得遊戲不管在畫面上及構思上都算是蠻費心思的，但是最可惜也是最大的敗筆在於其控制介面上，雖然遊戲當中也是幾乎百分之九十採用滑鼠來控制，但是控制起來就比較繁複更不能與一般的即時戰略遊戲相提並論。另外畫面上的指令面板又沒有太多的說明，玩家必須要看著手冊，多試幾次慢慢學習。如果能夠再簡化點應該會比較好。

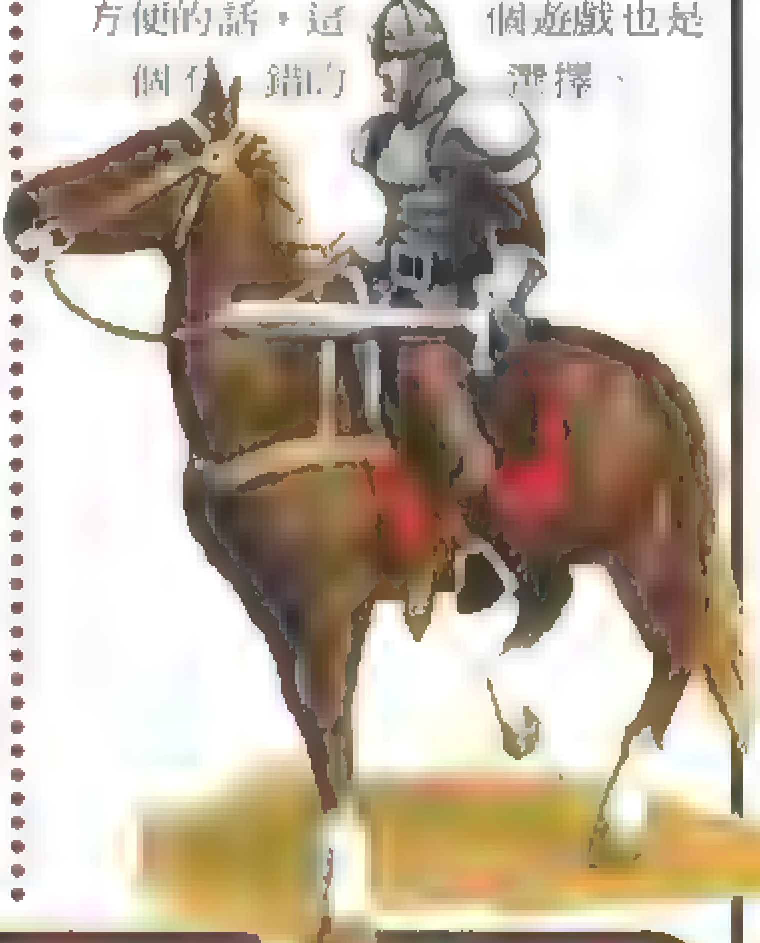


《暗黑啓示錄》中的人工智慧AI可算是可圈可點，因爲沒有礦可採所以天然資源並沒有分配公平不公平的問題，但是敵軍的人數一般都比我軍多，所以如果靠肉搏取勝的玩家可能會比較蝕本，而且敵軍又蠻會用地形作掩護，所以各位玩家之道該是以少博大，以寡敵眾方可百戰百勝。

音效表現方面《暗黑啓示錄》算是蠻不錯的，所有武器都有其獨特的音效而且語音錄製也是水準之作（發音標準而且清晰），不過在音樂方面就算是少了一點也顯得有點單調。遊戲也有提供連線功能，基本上也是支援IPX、TCP/IP、直接電纜…種



總括來說《暗黑啓示錄》無論在視覺效果，音樂音效都算是水準之作，另外華麗的法術效果也是蠻吸引的。另外遊戲雖然是以單一線性發展來進行遊戲，但由於基本設計上這還是一個故事發展形態，所以每一場戰役結果還是會影響到往後的劇情發展。遊戲是延續上一代的故事發展，雖然沒有太大的關連性，但是如果各位有玩過上一代一定會發現許多人物是似曾相識的。假如各位玩家不介意操控介面的不方便的話，這個遊戲也是個不錯的選擇。



筆者翻遍了網路見不到有半個關於這個遊戲的秘技，那只好老老實實的去玩了，筆者認為各位玩家一定要熟識如何使用滑鼠來控制所有指令，另外每一關的地勢一定要清楚，因為遊戲中沒有小地圖可提供，所以要掌握整個戰場的動態必須靠各位先前所下的功夫了。另外在作戰中各位應該採用消耗性戰術，等待敵軍接近，先用遠程武器攻擊敵軍，削減並使其潰散後再派出衝鋒特擊部隊利用肉搏的方式把餘下的零散敵軍加以消滅。相信各位玩家如果能夠充分應用此種戰略，沉著應戰的話，勝利應該就在眼前



- 操　作　C
- 畫　面　A
- 音　效　B
- 娛樂性　B
- 耐玩度　B
- 連線功能：B

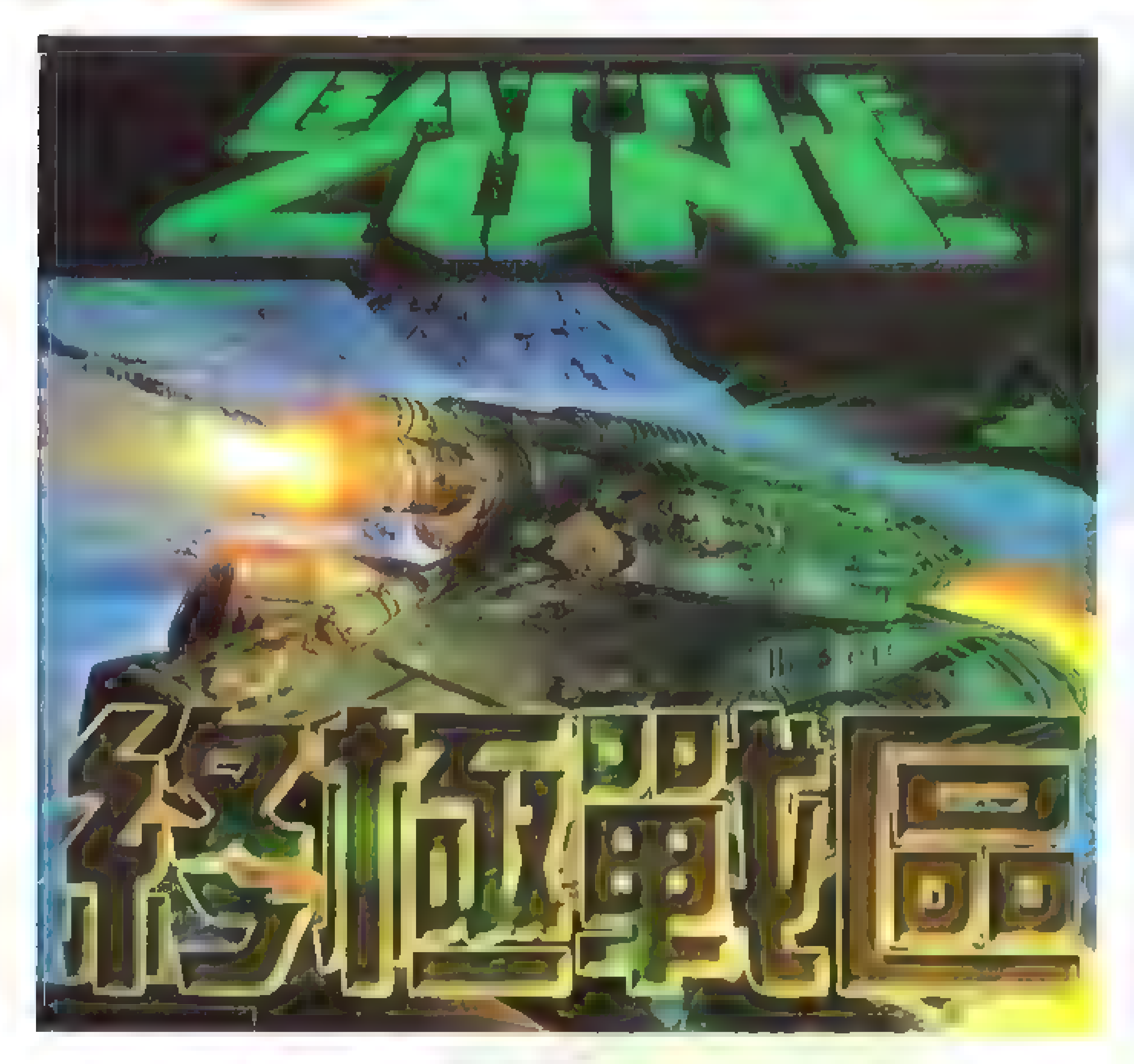
綜合評比：B

本文作者／[illegible]



★國外發行：ACTIVISION	★記憶體：16MB
★國內代理：憶弘	★支援音效：WIN相容卡
★遊戲類型：戰略	★顯示模式：SVGA
★發行版本：光碟版	★操作界面：M
★使用平台：WIN95	★密碼保護：無
★適用機型：P-120	★遊戲售價：1200元

★測試配備：P2-233、64MB RAM、SB16 PCI32、24X CD-ROM、3D i740 AGP 8MB



當初在雜誌的107期，有到了一個叫戰區的遊戲介紹，只覺得這個遊戲沒什麼特別，但玩了雜誌所附的試玩版後，就深深的被此遊戲吸引，大大期待它的到來，因為自從終極動員令之後，已經很久沒有被遊戲震撼到的感覺了，雖然星海爭霸才玩完不久，但總覺得還是有些遺憾，難道即時戰略真的沒有發展空間了嗎？



但是終極戰區（以下簡稱BZ）卻創造即時戰略的新玩法，雖然前一陣子有個旭日東昇跟BZ有點類似，但變化性不多，有些關卡也蠻難的，而且需要駕駛技術非常高超才有辦法過關，反應遲鈍的筆者，不久之後就將此遊戲束之高閣了。

但BZ不太需要倚賴駕駛跟戰鬥方面的技術，而是與跟戰略相輔相成，配合多種類的戰鬥及支援單位，樹狀式選單命令結構，成熟的3D技術，讓筆者玩得過癮極了！由於BZ出來時，正逢星海爭霸發行不久，所以光芒都被蓋掉了，筆者非常的替BZ叫屈，所以一定站出來向各位即時戰略迷，推薦這一套不可多得的遊戲！

在遊戲中，玩家可選擇兩個陣營，一個是屬於美國的國家太空防衛武力中心（NSDF），另一個是蘇聯的宇宙移民軍（CCA）。其中NSDF共有17關，CCA有8關，還有訓練任務5關，可讓初次接觸此類型遊戲的玩家練習。



筆者最欣賞的地方，莫過於部隊、防禦設施及建築物機動式的設計，將戰略部署的優勢發揮的淋漓盡致，而且用3D取代以往即時戰略的2D畫面，手握高科技的技術，觀賞著炫麗的3D動畫，在外星球跟敵人殺得昏天暗地，非常刺激！

遊戲一開始最重要的工作便是找到間歇泉，這是動力的來源，接下來便是生產回收機，回收生化金屬，如此才能生產其他的單位。有了生產的能力後，便要開始建設基地跟防禦設施，以及生產戰鬥部隊對抗敵人。命令全部由命令選單來選擇，也可將準星指向要選擇的單位直接下達命令，等到可以建通訊中心時，便可透過衛星畫面控制各個單位，非常的方便。

大部分只要是屬於機動性的單位，都需要有駕駛員操控，所以玩家會看到兩項資料，生化金屬存量與駕駛員人數，這兩項都關係到生產及建設的進度。



戰鬥單位共有6種，火力跟特性都各不相同，怎麼搭配可就是一門學問了，遊戲的樂趣就在這邊，可不是像一般的即時戰略，一次就生產一「拖拉庫」的坦克，然後就可以去輾敵人了，這樣打小孩都會。

在這邊，就算生產10台火力最強的轟炸機，你就會發現遭遇敵人時，敵人還沒掛你就先掛光了，因為火箭是不分敵我的，而且爆炸威力強，範圍又大，遊戲的設定是砲火會傷到自己人，所以人海戰術在這邊就沒那麼吃香了，好的戰略部署，派幾台不同類型的坦克互相掩護攻擊，兩三下就清潔溜溜了

整個遊戲的過程非常緊湊，除了要收集資源跟生產建設外，敵人也會不斷的偷襲，而且指揮官隨時會依狀況下達新的命令，只要疏忽了，遊戲便告失敗，這點更增添了遊戲的真實性與即時性。不過這些新的命令都會顯示在螢幕上，玩家可以不用擔心命令沒聽清楚或疏忽了。

在命令選單中共可下達攻擊單位、防禦單位、無武裝單位、導航點、回收中心、兵工廠、軍械庫、構工車、人造衛星等9種命令，直接按數字代號便可對所選擇的單位下達命令，並且可將各單位編組，下達群體命令。

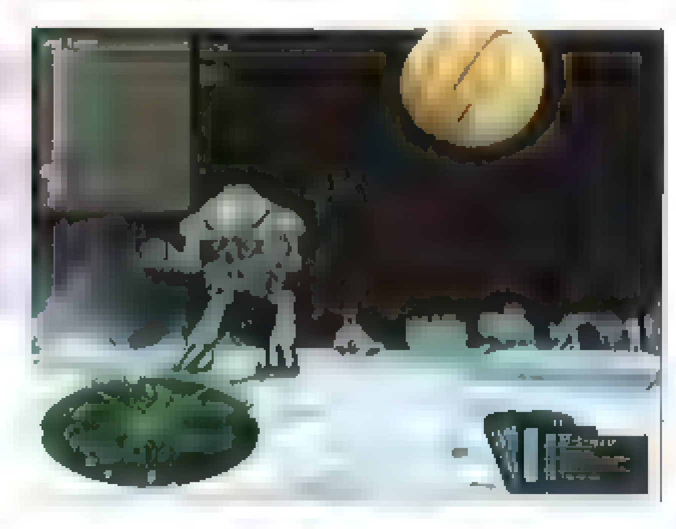


攻擊單位共七種，防禦單位有砲台跟榴彈砲台兩種，雖然看起來不多，但玩起來可就精采了，因為攻擊單位的命令共有十種，如攻擊、巡邏、保護…等，而防禦單位也有七種命令。其他的單位一樣也有其獨特的命令，雖然命令是多了點，卻不需要背，因為都在螢幕上，遊戲的精髓也是在此，可以讓您享受到那種運籌帷幄就在彈指之間的快感。

攻擊、防禦及無武裝單位，數量最多各為10台，雖然不多，但怎麼搭配就是一門學問了。將不同類型的坦克編成一隊，在火力、機動性、防禦力上，都可互相截長補短，而且還可以幫他們更換威力更強大的武器，感覺好像是另一種的升級方式。

在武器方面，種類非常多種，分火炮類、飛彈類、迫擊砲及特殊武器，共24種，每一種功能特性皆不相同，筆者最欣賞的為散彈（死亡之輪），如迫擊砲般的發射出去，到達定點後，便開始急速轉動，並射出一連串點72公厘的砲彈，非常壯觀，而且可避免與敵人正面交鋒，非常好用。其他的武器也都非常特別，也很有趣，筆者雖然已破關，但還是時常重玩，體驗各種武器攻擊時的樂趣，真是回味無窮。

說到這裡，各位讀者一定會心想，筆者是不是收了什麼好處，一直稱讚個不停，其實是這個遊戲太棒了！配備要求不高，P-100就很夠了，畫面就很炫麗，當然再加上3D卡就更不用講了，立體音效，更讓您身歷其境，無法自拔！如果目前的即時戰略遊戲都沒有辦法滿足您的話，終極戰區將是您唯一的選擇，不玩可惜啊！



由於遊戲的操控方式比較創新，一般玩慣即時戰略的玩家可能會不習慣，所以將訓練任務練熟之後，再開始正式任務的話，挫折感才不會太大。熟悉鍵盤數字鍵的按法是過關的不二法門，多存檔是絕對必要的。目前的版本比較會當機，所以先去米利亞的網站下載新的版本再玩會比較好。如果還是過不了關，就等筆者的攻略吧！



- 劇情：A+
- 操作　A-
- 畫面：A+
- 聲效：A+
- 耐玩度：A+
- 娛樂性：A+

綜合評比：A+

本文作者：馬爾寇溫

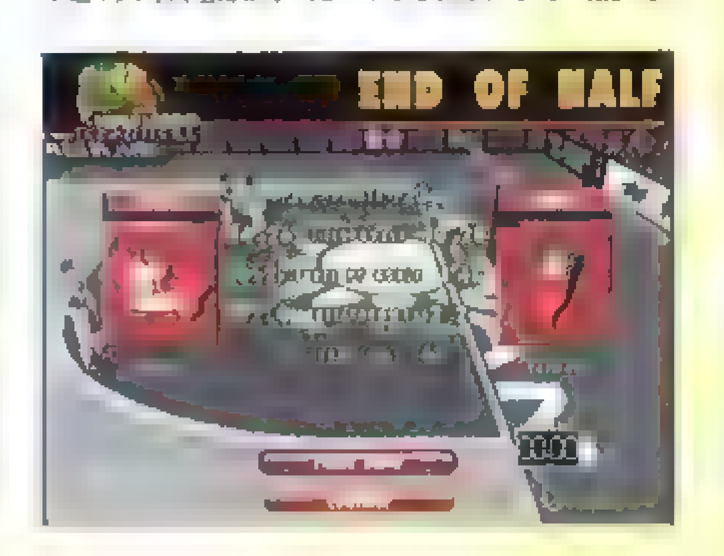


★國外發行：MINDSCAPE　★記憶體：16MB
★國內代理：第三波　★支援音效：S
★遊戲類型：[illegible]　★顯示模式：SV
★發行版本：光碟版　★操作界面：M、K、M
★使用平台：WIN95　★密碼保護：無
★適用機型：P-75　★遊戲售價：980元
★測試配備：P-120、32MB RAM、24X CD-ROM、ESS音效卡、略亨S3顯示卡(2MB)



籃球遊戲一直不是電腦運動遊戲的大宗，因爲籃球遊戲比起其他運動遊戲更難設計；以前的籃球遊戲大多是以二對二或一對一鬥牛爲主，但自從NBA LIVE 95問世以來，正式的籃球遊戲終於上得了檯面。不過這個領域一直都是EA獨霸的局面，直到最近才總算有了一些挑戰者。

由Mindscape製作的「世界杯籃球賽」（以下簡稱「世界杯」）就是後起的挑戰者之一，它不同於以往的籃球遊戲，不管是鬥牛的還是五人的比賽，絕大多數都是以職籃爲主（美國大學籃球NCAA算是例外），美國的NBA當然是首選，就連國內的CBA也曾受到青睞（雖然因爲買不到商標使用權，所有名字都是虛構的）。「世界杯」和其他籃球遊戲最大的不同，也是它所特意強調的，就在於它是業餘的籃球比賽

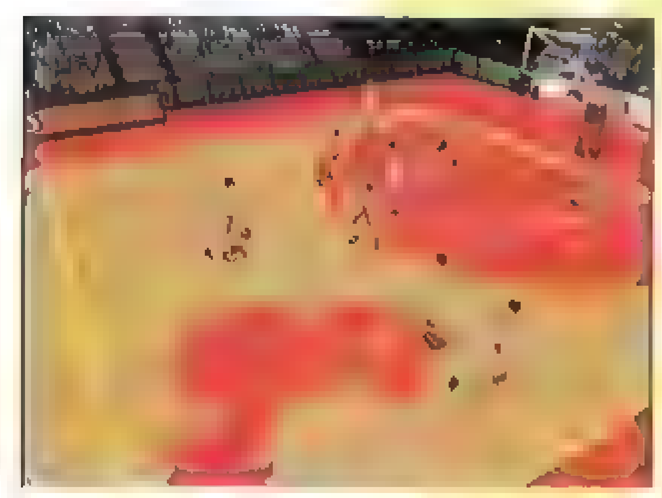




業餘和職業的籃球在規則上稍有不同，例如職業比賽分四節，業餘則只分上下半場；職業不可以守區域聯防，否則會被判防守犯規，業餘則沒有這個限制。「世界杯」既然是以業餘性質的國際賽爲內容，當然是按照業餘比賽的規則，所以習慣了NBA的球迷，可能要花點時間去適應。不過說到規則，遊戲中也提供玩者修改的權利，如果你嫌籃下三秒鐘太少、帶球撞人不該算犯規、回場也可以繼續比賽等，玩家都可以自由設定，這和EA的NBA LIVE系列算是相同的設計，玩家應該可以很容易上手。

「世界杯」既然是要和籃球霸主NBA LIVE一爭長短（這是筆者說的），畫面的精細度肯定是被拿來比較的首要重點，「世界杯」在球員的精緻度確實比NBA LIVE稍遜，如果和NBA

LIVE 98貼上球員的臉那種程度相比，更是無法相提並論。不過遊戲中的球場倒是值得一提，三十六個國家共有三十六個主場，每個場地都繪有國旗和代表顏色，讓筆者忍不住想看遍三十六個場地的模樣，這比起NBA只有二十九支球隊，足足多了七個場地。

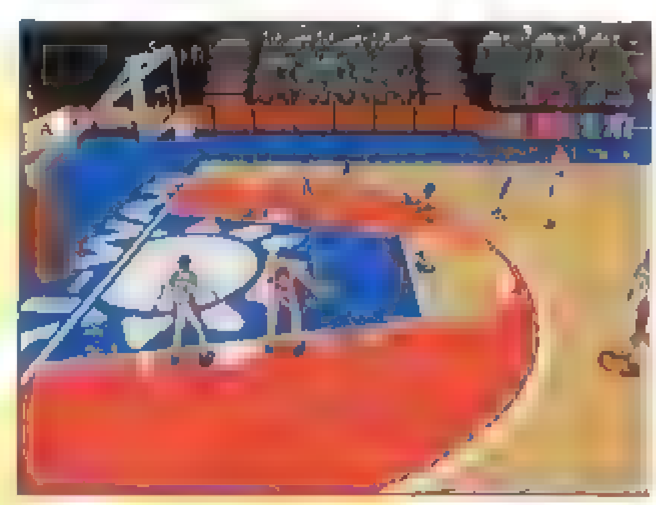


更換視角幾乎已經是運動遊戲的標準，「世界杯」當然也不例外，共分為底線、30度、邊線和俯視四種，每一種視角又有三種高度，這等於視角共有十二種變化，還算得上豐富。

「世界杯」的比賽模式有三種：一是友誼賽、二是季賽、三是聯賽，這是說明書上寫的分類，但筆者認為聯賽應該稱為淘汰賽，因為那是以淘汰的方式決



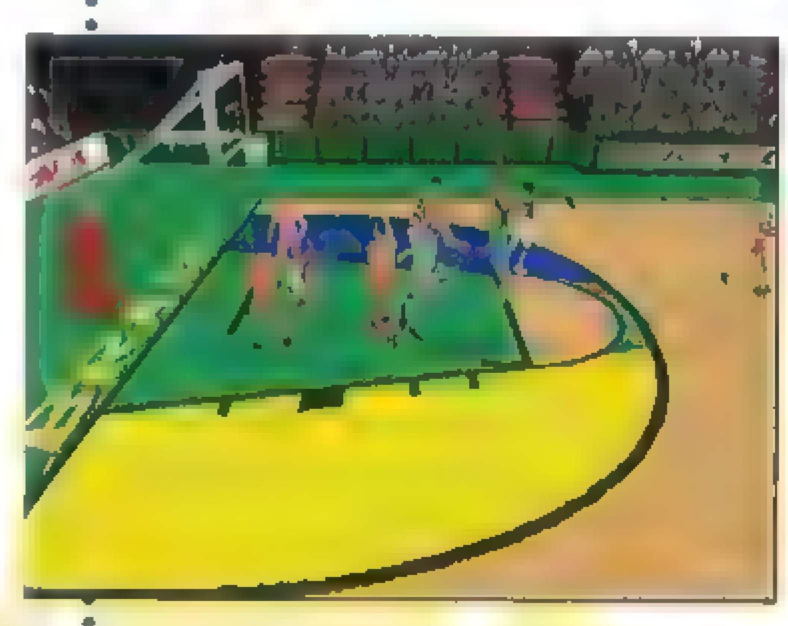
定最後冠軍誰屬。季賽是打單循環，最後還是分為四組進行單淘汰，也就是聯賽的部份。這和NBA LIVE分成球季賽和季後賽有異曲同工之妙。



「世界杯」中最讓筆者感動的當然是可以選擇台灣隊出賽，你可以和美國隊來一場友誼賽，或者是重演上屆東亞運擊敗大陸和南韓的歷史。當然，美中不足之處不用筆者多說，對！就是沒有真實的球員名字，更不用想會有照片，其實這點可以理解，外國人設計的遊戲，怎麼可能大老遠跑來買球員名字的版權，更何況遊戲中有三十六個國家可以挑選。不過球員的資料可以修改倒是不負眾望，雖然只有英文，但是創造個「鄭×龍」或「周×三」已經不是問題了。

「世界杯」的畫面雖然比不上NBA LIVE，但這無關于遊戲是否好玩，就筆者的個人觀感而言，「世界杯」值得一玩，不過你要有心理準備，以免被電腦氣死。第一，電腦的命中率很高，尤其是勾射的命中率幾乎是百分百，而且在進攻時間終了前的出手也幾乎必中。第二，經常會被吹進攻犯規，有時候一拿到球轉身就會被判犯規，玩者根本無能為力。第三，搶籃板的位置不容易判斷，不管你以那一種視角進行比賽都一樣，當然搶不到籃板就更容易犯規了。

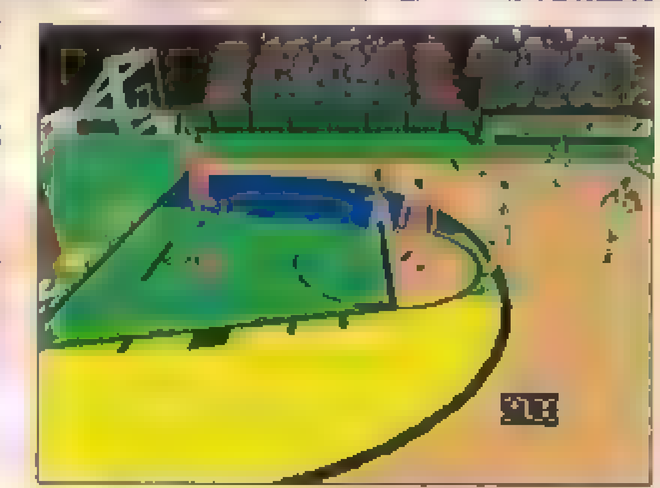
沒有全部球員紀錄排行榜可能也是一個致命傷，運動比賽都是很重視球員紀錄的，辛苦拼鬥了一個球季，竟然不知道自己在所有球員中表現如何，真是讓人有些失望，雖然遊戲中可以查到每個球隊各自的統計紀錄，但沒有整體排行總是美中不足。



遊戲中的音效只能說中規中矩，該有的音效像球鞋和地板的摩擦聲、灌籃時的籃板震動聲都有，進球或犯規都有廣播，音樂和觀眾當然也沒有少，不過筆者覺得還是少了那麼一點熱鬧。

籃球遊戲現在已經算是有很多選擇，如果你厭倦了NBA明星，想來點新鮮的，「世界杯」倒是可以一試。

「世界杯」雖然沒有非法防守，但是人盯人很容易出現阻擋犯規或是帶球撞人，儘量以區域聯防為佳。另外筆者提供兩個抄球的妙招：由於發邊線球有五秒鐘的限制，所以當你進球後，該名球員趕快去盯著對方後場準備接球的球員，他跑到那你就跑到那，電腦經常會因為五秒鐘發不出球而把發球權拱手相讓。另外一個方法是守在這名準備接球的對手後方，等他一拿到球後就按加速鍵，十次大概有兩次可以抄到球的。



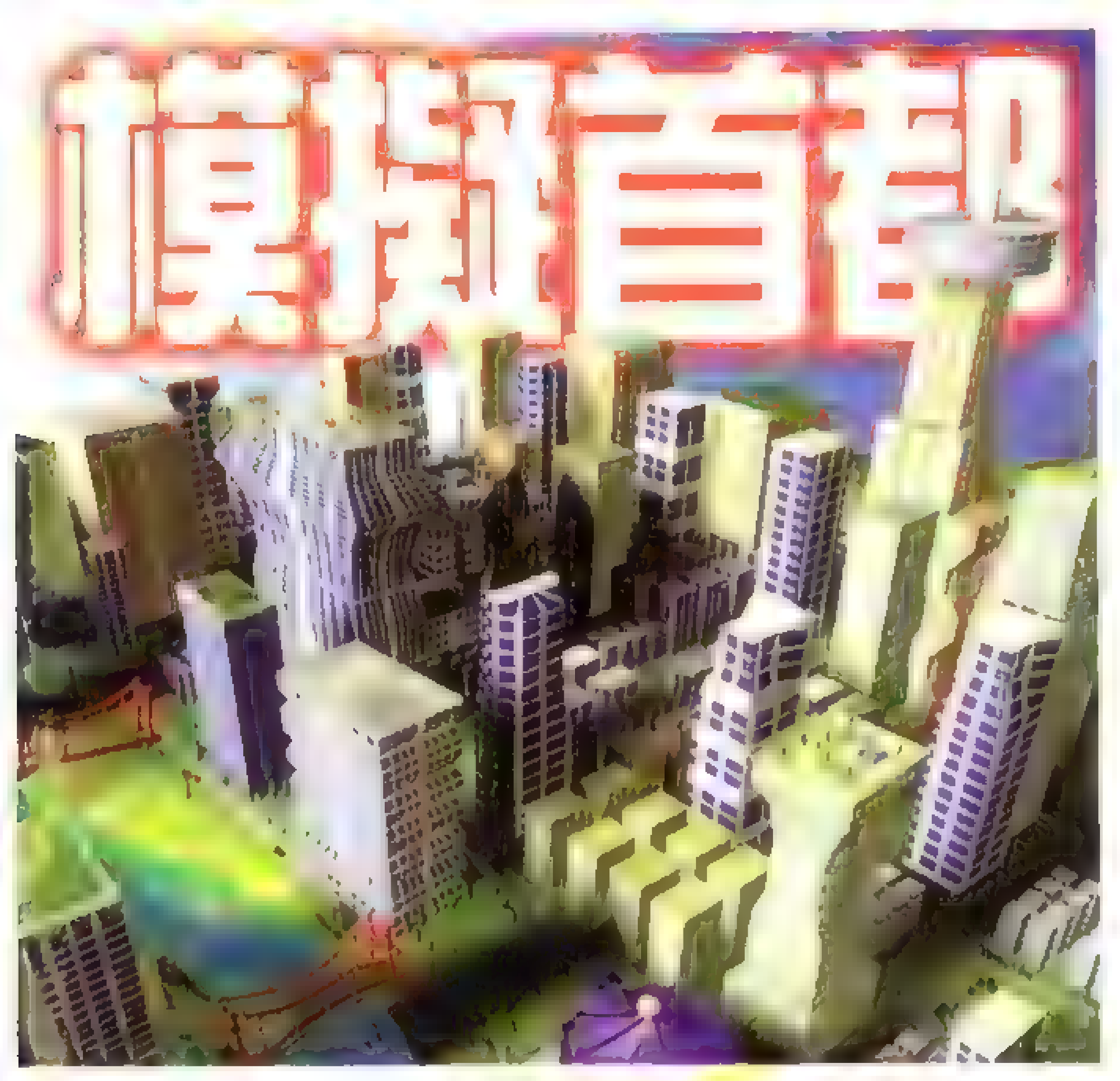
●操作：A-
●畫面：B
●音效：B
●耐玩度：B
●娛樂性：B-

綜合評比：B

本文作者：小天



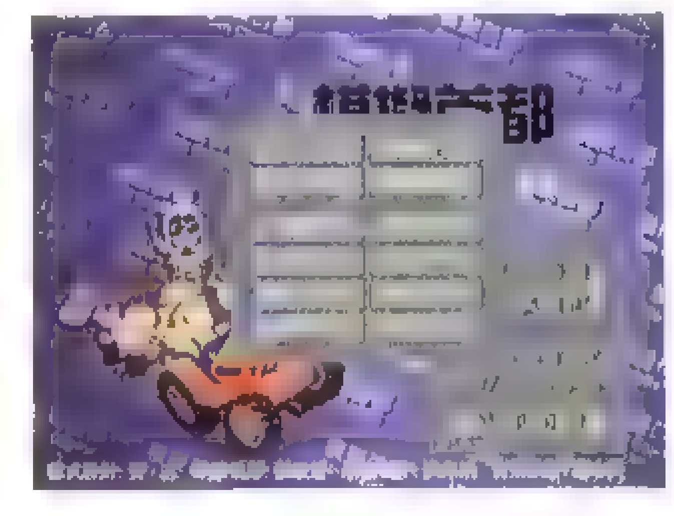
★設計公司：智冠科技	★支援音效：S
★發行公司：智冠科技	★顯示模式：SV
★遊戲類型：策略	★操作界面：M
★使用平台：DOS	★密碼保護：無
★適用機型：486以上	★遊戲售價：720元
★　記憶體：16MB	
★測試配備：P-120、32MB REM、SOUND BLASTER、S3、12 CD-ROM	



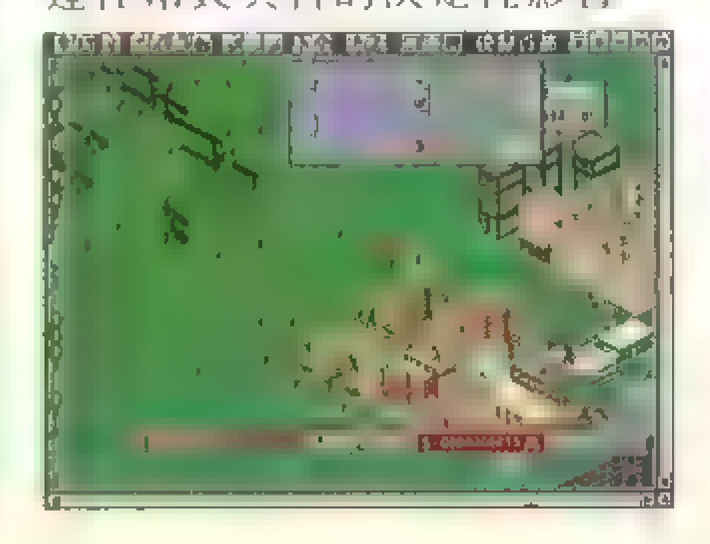
相信大多數的玩家在玩這個遊戲時，免不了會拿它來和數年前的曠世巨作「模擬城市2000」比劃一番，甚至可能有不少人會認為，既然有了參考學習的對象，等於是站在巨人的肩上眺望遠方，理應青出於藍才對。筆者不認為這樣的想法有誤，因為追求完美本來就是玩遊戲應有的積極心態。只是當筆者知道，像這麼複雜而在國外是由團隊合作完成的遊戲，在國內僅由三人小組、耗時兩年獨力完成時，既佩服設計者初生之犢不畏虎的勇氣，也為國內需求不大的市場長吁嘆噓。

全彩近達百頁的手冊，製作精美、說明詳盡。對於各種圖形選項下的類別及功能，多佐以按鈕icon或插圖來介紹，相信對於老手或菜鳥都助益良多。後面更附上各級建物的建設策略及影響層面，供玩家造鎮參考。足見製作小組雖然人手單薄，仍很重視玩家玩遊戲時知的權利。此外另附了兩張說明，對手冊遺漏處加以補充，以及對新手市長可能遇到的問題予以解惑，的確十分用心。





以企劃的完整性而言，由於參考了「模擬城市2000」，故架構堪稱完整，舉凡建造城市相關的事項，以及後續衍生有待解決的都市問題，都盡可能納入其中。在舞台方面，遊戲雖然名為模擬首都，但實際上提供了台灣四個沈痾已久的城市（台北市、台北縣、高雄市、桃園縣）及八個預設地形供玩家挑戰。各項設施完整，視角變化及查詢功能亦齊全，整體的完成度還算高，只是缺乏機場、碼頭等海空設施而已。而就創意性來說，幾個本土化的點子，例如地標建物、河川地形、民風習俗以及天然災害，嚴格上來說只是略加變化，談不上創新。只有選舉及制訂法規提案兩項，因為具有連任市長與否的決定性影響，



算是有點創意外，其他便顯得不足。就合理性而言，電力建設是一切建設的基礎，隨著都市升級（鄉鎮→城市→都會→首都），才能興建某些建物以及衍生特殊問題等安排，還算合理，不過在公共設施方面，某些現代都市常見的設施如下水道、加油站及輸油幹管都消失不見，可能車輛（包括火車）全都靠瓦斯來啓動了，建議下一代時能加以改進。

對都市來說，道路是縱橫四方貨暢其流的命脈，本遊戲在這方面設計得還不錯，不論是地上地下或高架道路、鐵路及捷運系統，都能自由牽拉鋪設。此外，各都市等級下的建築物及公共休閒設施，其種類及互動關係，也有相當好的設計考量，而這一切均可利用滑鼠彈指之間完成。不過滑鼠的操控性，坦白講筆者覺得不太靈敏，點選ICON、拉下選單、還是鋪設各式各樣的地下管線，有點反應遲鈍。此



外，似乎也沒有回到上層選單的設計，選錯項目就得再重頭來。另外按滑鼠右鍵可移動地圖視角，可是往那移動就沒有明確的指示，只好try看看，錯了再說。以上種種筆者覺得尚可接受，最不能忍受的是那45度可旋轉三段放大的地圖視角，電腦運算速度實在是慢的可以（據悉設計者花了數月時間，寫了一萬多行C++程式，但是效果…唉）。不過它能消除建設視覺死角，諸位玩家就耐心等候吧！



玩家可依據自個的CPU，來調整畫面的解析度。不同的解析度有不同的遊戲啓動指令（RUN640、RUN800、RUN1024），雖然較高的解析度可看到較細膩的畫面，但是相對地電腦運算便更爲緩慢，大家可以自行斟酌。老實說即使調成1024×768的畫面，其細膩度仍無法和模擬城市2000或A列車系列相比。事件動畫的3D畫風慘不忍睹，像一堆拼湊疊成的圖塊，表現效果也有些突兀。而建造建築物時，外觀幾乎是立即完成，沒有施工過程的外觀變化，像是變魔術而不是在打造城市。

背景音樂是最讓筆者詬病的項目，雖然創作了十多首，並可使用CD音軌來播放，但是整體聆聽下來，實在沒有激起玩家當市長的快樂與希望。尤其是剛進入片頭畫面的第一首，令人有身處暗黑地下城，孤獨無援的絕望感，而音效更是乏善可陳。雖然說這類遊戲，音樂與音效的相對重要性不是那麼高，但是若不能錦上添花，起碼不要破壞氣氛。另外退出遊戲時音樂照舊播放，可能在設計上有點BUG吧。

平心而論，以國內第一個「模擬城市LIKE」而言，作得還算不錯。筆者之所以給這樣的評價，首重其企劃的完整性及自由度，至於文中最不滿的電腦運算速度，我想若會出第二代，至少隨著玩家CPU升級，總會予以改善，更何況程式設計的經驗也會與日俱增。至於音樂音效更是極易解決的問題。筆者總結以上，原本想給它一個A-的評價，但是音樂部份讓它降到了B+，諸位玩家不在意的話，在模擬城市3000上市之前，可來考慮這個打造本土城市的遊戲。希望大家都能當一個充滿快樂新希望的偉大市長！





建設之初可謂百廢待舉，首先一定要建造發電廠及牽拉電纜線。且任何建物都要先被「電」過才能運作，真是無電就萬萬不能啊。接下來要好好規劃交通系統，並興建基本的住宅、商業及工業區。要隨時留意各種提示訊息，也要常去看「城市發展記錄」及「資源供需報告」，前者讓你了解你的努力是否符合市民需求、後者可了解整個城市的各項資源概況。當然以初學者而言，建議找個預設地形去打造夢想吧，不要一下子就去單挑那四個城市。什麼！你偏不信邪，你以為市長那麼好當嗎？不要三兩下就被罷免啦！

●劇　情：B
●操　作：B+
●畫　面：B+
●聲　效：B-
●耐玩度：A-
●娛樂性：A-

綜合評比：B+

本文作者／HANK

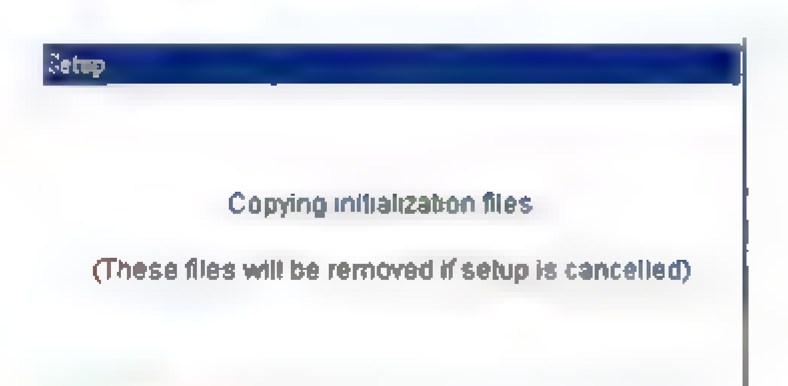
MegaDisc小棧

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲。您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

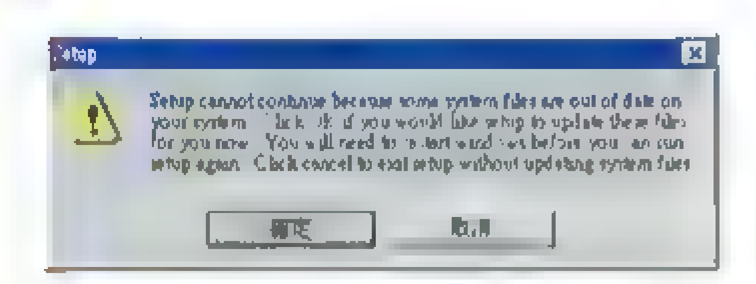
MegaDisc 安裝說明

步驟〔1〕

首先，利用檔案總管打開此張光碟的檔案列表。在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝



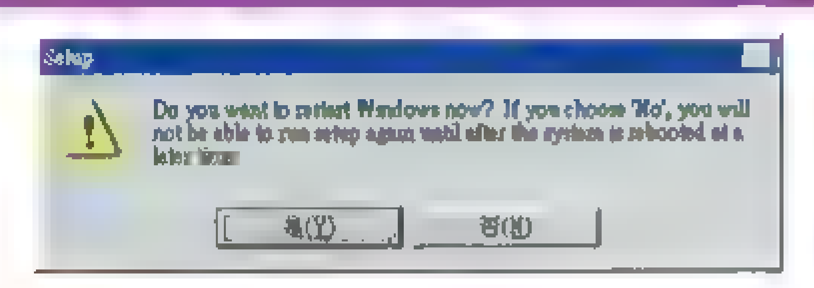
步驟〔2〕



A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟3。

B.訊息內容：按下"確定"－因為你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後您需重新開機，才能繼續安裝。按下"取消"－不更新且離開。

請按下"確定"進行更新，接著會出現下個訊息



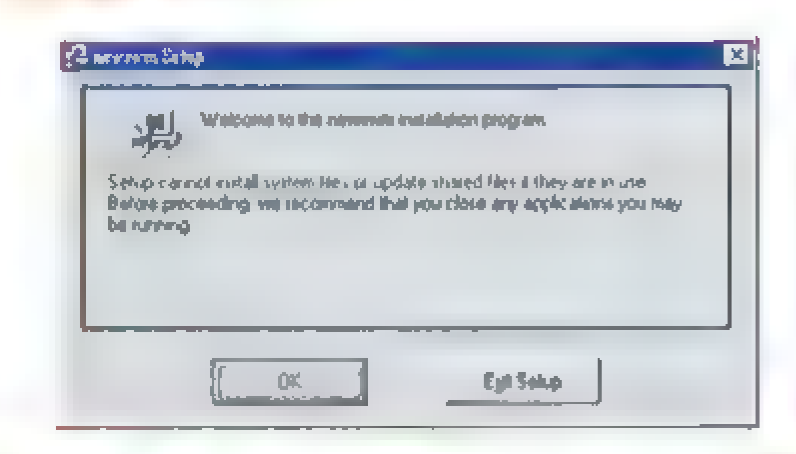
訊息內容：

"是(Y)"－重新開機

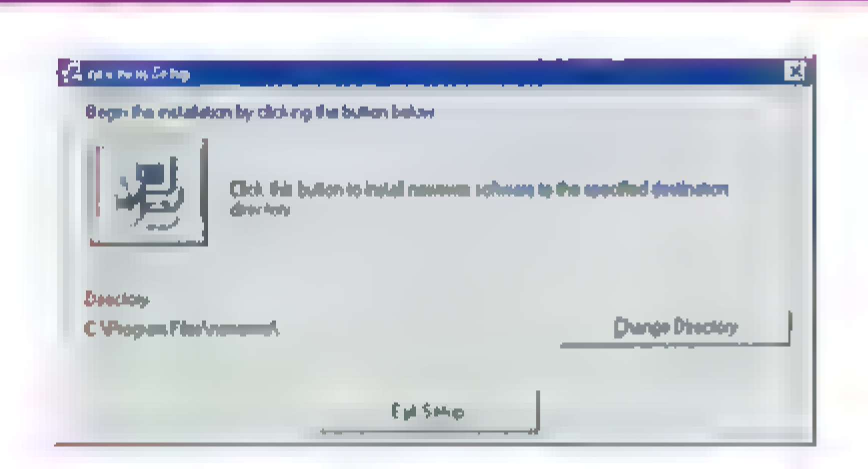
"否(N)"若無重新開機，將無法繼續安裝。

請按下"是(Y)"重新開機，開機後再次執行"[illegible]"重新安裝。

步驟〔3〕



按下"OK"進行安裝，接著出現下個訊息



"安裝圖示"－按下此圖示鈕進行安裝

"Change Directory"－更改您所想要安裝的路徑。

步驟〔4〕



安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的"newswm.exe"檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

:: 注意事項：

"開始"，"設定"，"控制台"，"顯示器"，"設定"建議將"桌面區域"調成"640×480"

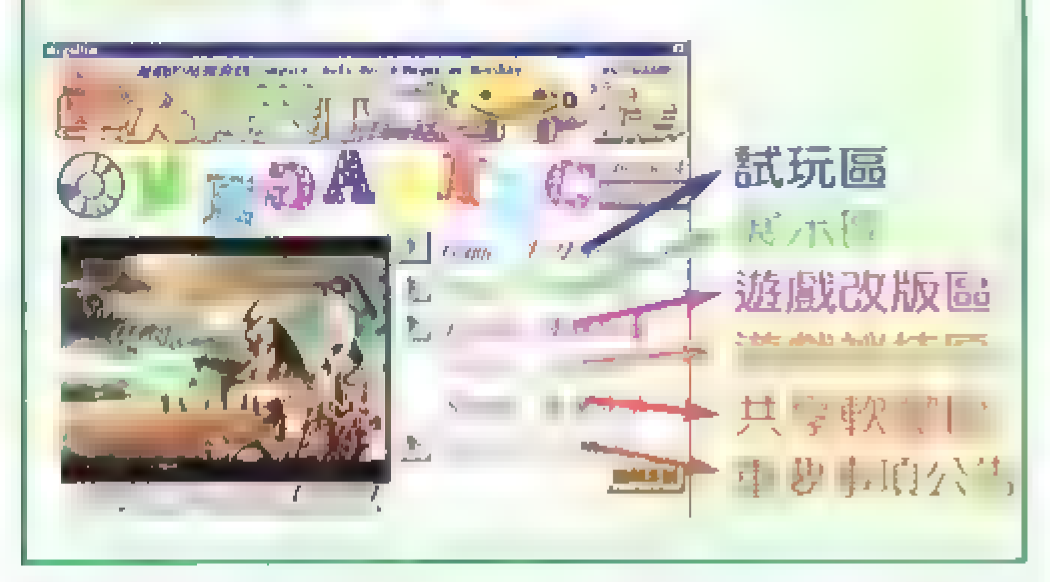
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啓動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啓此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

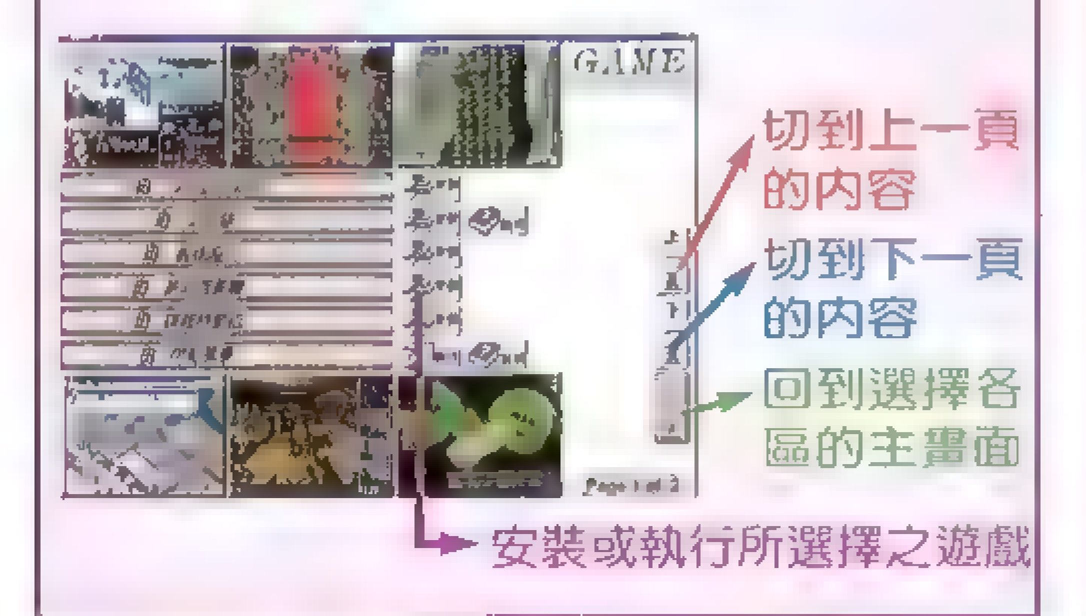
●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域

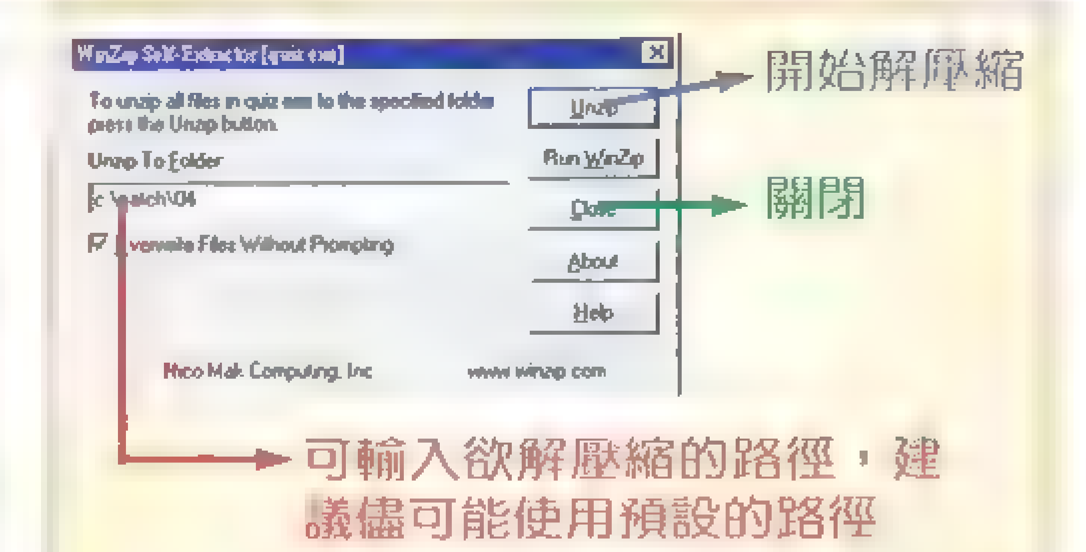


●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟上畫面下的Report公告欄一項。

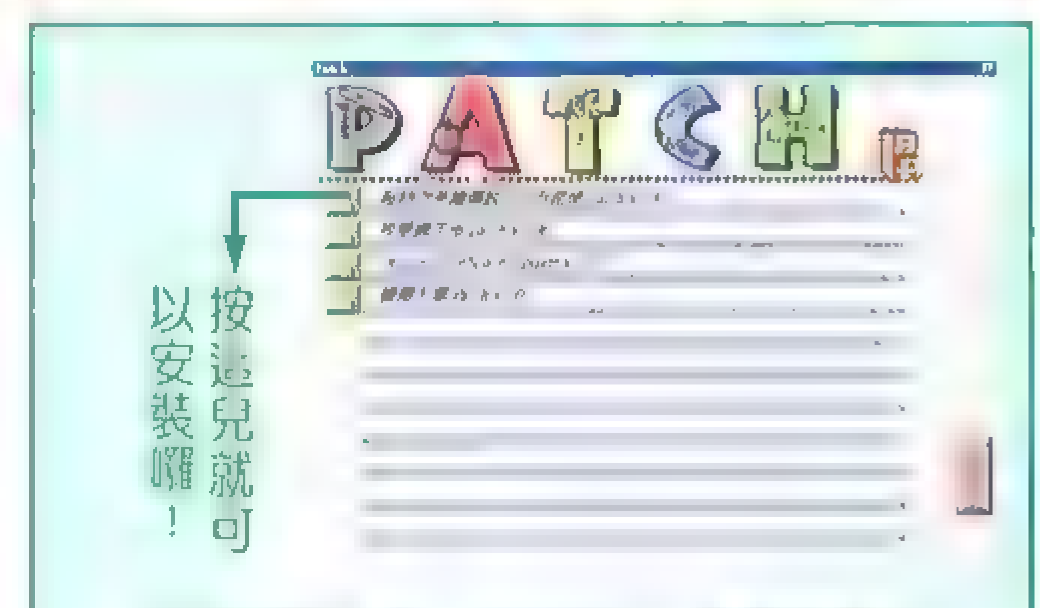
●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。





●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案。

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形



●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc 安裝說明。

(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

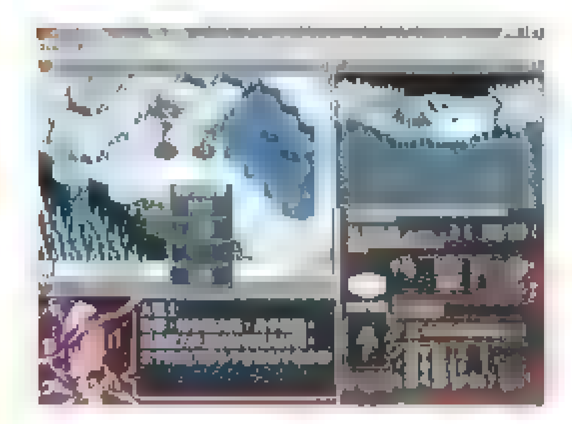
(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

(5)本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

(6)執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586 100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

遊戲操控鍵

大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。



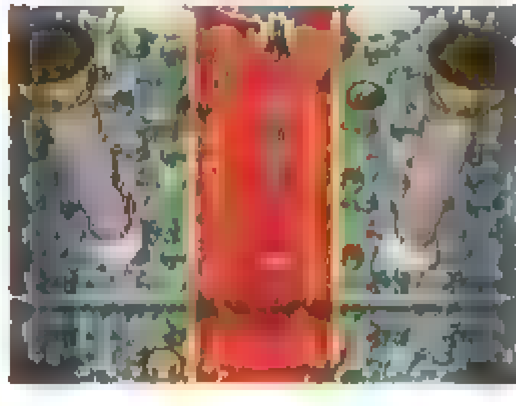
Vantage Master

安裝後執行



右鍵＝選項

左鍵＝動作



幻世錄

解壓縮後，執行"Game.exe"



左鍵＝動作



Esc＝選單



蜘蛛超人

安裝後執行





PAD 2 PAD 3＝攀爬　A＝左移



D＝右移　Space＝使用物品



夢幻西餐廳

安裝後執行



諜報特勤組

安裝後執行



1 2 3 4 5＝選定人物

6＝選定所有人物　P＝暫停

Tab Space＝視角切換

F1＝說明　F3＝離開任務



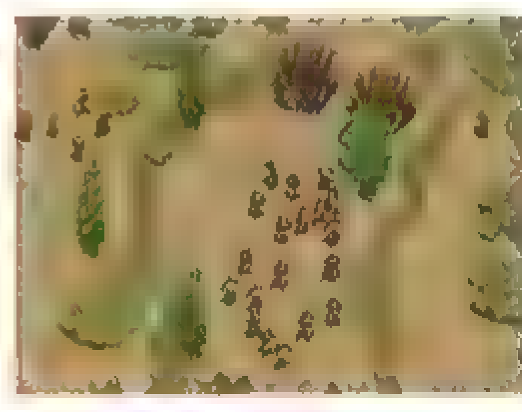
右鍵＝選項

左鍵＝動作



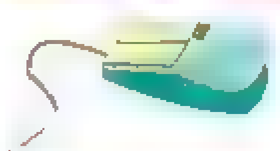
伊甸風暴

直接執行

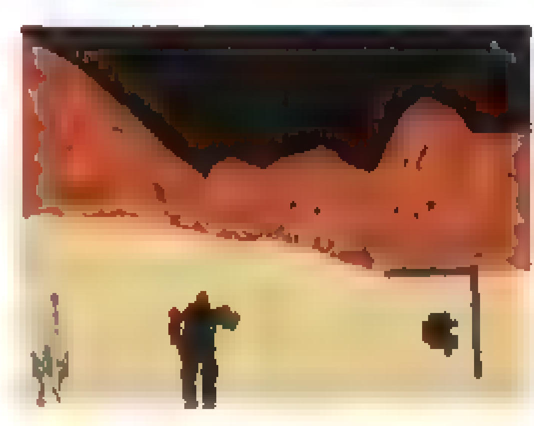


逐鹿中原

直接執行



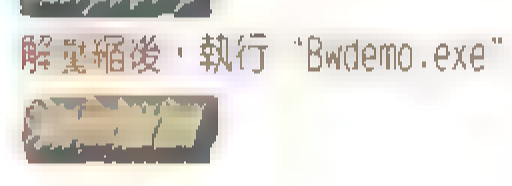
右鍵＝動作







Beast Wars: Transformers



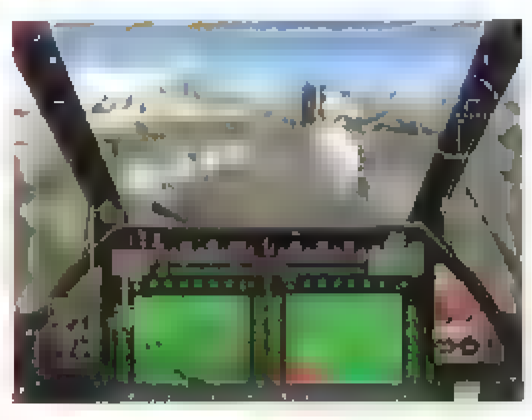
解壓縮後，執行"Bwdemo.exe"



↑ ↓＝前進、後退　← →＝左、右轉

Space＝發射武器　X Z＝左、右移

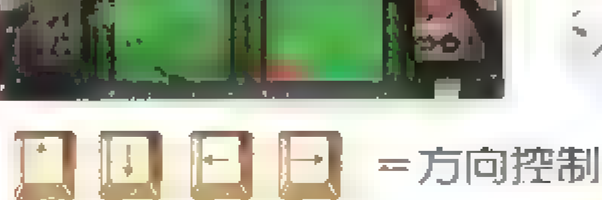
Ctrl＝跳躍　Alt＝轉換





卡曼契Gold

安裝後執行



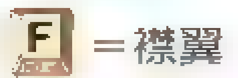
↑ ↓ ← →＝方向控制



Z＝加農炮　C＝刺針飛彈

V＝地獄火飛彈　Space＝發射

M＝訊息　G＝腳架





F ＝襟翼　F8 ＝地圖

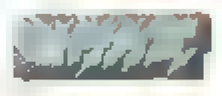
F1 F2 … F6 ＝視角切換

~ 1 2 … 0 ＝節流閥

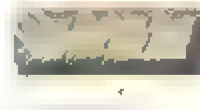
Esc ＝選單

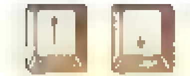


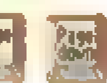
太空戰士VII



安裝後執行





↑ ↓ ← → ＝方向、選擇

Enter ＝動作　Ctrl (L)＝取消、跑

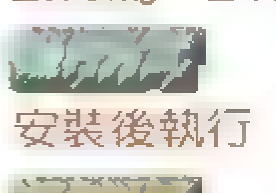
Shift (L)＝主選單　Ctrl ＋ Q ＝離開

Space ＝選擇　Insert ＝戰鬥中暫停

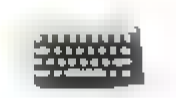
Delete ＝求助鍵　Page Up Page Down ＝頁面切換

Commandos:Behind Enemy Lines





安裝後執行

Addiction Pinball



安裝後執行

Enter ＝發球　Shift (L)(R)＝檔板

Alt (L)(R)、Space＝掀檯

P ＝暫停　Esc ＝離開

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

Vantage Master	Win95	\Vantage\setup
幻世錄	Win95	\odinsoft\odinsoft.exe
蜘蛛超人	Win95	\crazy\setup.exe
夢幻西餐廳	Win95	\disk\setup.exe
碟報特勤組	Win95	\ubikus\setup.exe
伊甸風暴	Win95	\Mw\autorun.exe
逐鹿中原	Dos	\Dhdemo\fftc.exe
Beast Wars: Transformers	Win95	\beast\beast.exe
卡曼契 Gold	Win95	\Cgdemo\cgdemo.exe
Commandos: Behind Enemy Lines	Win95	\Comandos\comandos.exe
Addiction Pinball	Win95	\addic\addic.exe
太空戰士VII	Win95	\ff7demo\setup.exe

風雲	Win95	\Wind\wind.avi
劉備傳	Dos	\Liutit\liutit.exe
強尼大冒險	Win95	\Jonny\jonny-1.mov
強尼大冒險	Win95	\Jonny\jonny-2.mov
Beast Wars: Transformers	Win95	\Beast\beast.mov

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司

新台幣

經辦局收款戳

□□□-□□

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 1 9 4 1 8 8 5
	戶名	智冠科技（股）公司

新台幣

經辦局收款戳

□□□-□□

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

寄款人收執聯

（免貼郵票）

地址：

寄件人

軟體世界雜誌社 收

高雄郵政 18－69 號信箱

現在訂閱



最是時候…

遊戲郵購價目表

產品名稱	版本	售價
燃燒的野球4	光碟版	720
燃燒的野球3（二合一）	光碟版	630
燃燒的野球5	光碟版	720
魔法門英雄無敵（中文版）	光碟版	594
黎明之砧（中文版）	光碟版	594

◎以上售價皆含郵資

雜誌訂閱價目表

原價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$1980	NT$1800	$200
二年24期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$200

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美洲	NT$5400	NT$5100
歐洲	NT$5700	NT$5400

訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988 263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人．　新訂戶　續訂（訂戶編號NO. ______ ）
●年齡：______ 學歷 ______ 職業 ______
●聯絡電話
●寄書地址
●訂閱期數：__年__月__期到__年__月__期，共__期
●訂購其他產品：□過期雜誌　□遊戲軟體
名稱（期數）　數量　金額

★以上資料請詳細填寫
★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫
★102期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

讀者個人資料

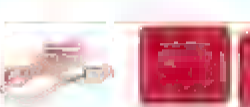
1.姓別：□男　□女　年齡：______
2.學歷：□國小□國中　高中（職）□專科　大學　研究所（含以上）
3.職業：□學生□軍　公　教　警□工□商　資訊　傳播　服務□製造□自由
4.是否為本雜誌的訂戶：□是　□否
5.[illegible]
6.購買本雜誌的原因：□長期購買□朋友口碑　店家推薦　好奇□其他
7.每月購買遊戲的費用：□1000元（含以下）　3000元□5000元□7000元□10000（含以上）
8.接觸遊戲的時間：□1年以下□1~3年□3~5年□5~7年　7~9年□10年
9.最喜歡的遊戲的類型（可複選）：□角色扮演　動作　冒險□策略□養成□戰爭□戰略□智育□解謎□模擬　運動　博奕　教育
10.您此次購買的雜誌為第

對本雜誌的意見調查

你最喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：
最不喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：
對雜誌內容的意見：
理由：
是否上過本雜誌的網站（http://www.swm.com.tw）？

你對本雜誌網站的意見？

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單



國內讀者訂閱

- ☐ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　☐ 掛號費：NT$400元
- ☐ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　☐ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

●亞太地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

●美加地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

●歐洲地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第＿＿＿期起，共計☐一年份☐二年份（海外讀者限訂一年）

我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐VISA　☐MASTER Card　☐JBC

信用卡號：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

信用卡有效期限：＿＿＿＿年＿＿＿＿月

訂閱日期：1998年＿＿＿＿月＿＿＿＿日，訂購金額：＿＿＿＿元整

信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿＿（須與信用卡上簽名一致）

授權碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿（此行由本公司填寫）

訂閱人姓名：＿＿＿＿＿＿（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：

聯絡電話：(O)＿＿＿＿＿＿＿＿ (H)＿＿＿＿＿＿＿＿

收書地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：

07-8150988轉263

☎ 24小時訂閱專線：

傳真：07-8151992



①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。

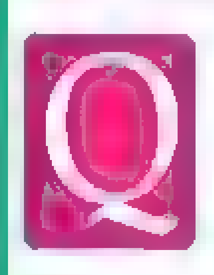
②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。





- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…

Q來A去＝有Q就來，無錢A去



在忍了幾天的情況下，我還是發問了。

1 在110期的投稿注意事項中，為什麼Q來A去不能投稿？是否刊登錯誤。如果不是，為什麼在Q來A去的專欄中又會請讀者來信指教呢？

2 如何壓縮記憶體？

3 110期雜誌中楊過兒問的「電腦臭蟲」如果發生時間倒流的現象時應如何解決？

4 何謂PC？（真的很想知道）



1 「Q來A去」是一個服務性專欄，主要用來解答讀者的問題與疑惑，與一般讀者發表文章的專欄不同，主A大夫們是純粹義診不收取費用，雖然病歷是由讀者自己填寫，但是無法支付稿費，在此特地為大家說明。

2 在DOS下，可以用MEMMAKER.EXE來做記憶體最佳化的工作，若是Win95時，牽涉到Win95有自己的系統資源管理模組，雖然有些程式可以做最佳化的工作，為了系統的穩定度著想，並不建議使用。

3 Y2K的問題的確嚴重，目前各國政府已做好花大錢的準備，據了解我國則準備花40億元來防治這場Y2K的浩劫。目前微軟也針對PC的各式作業系統提出解決方案，包括DOS、Win31、Win95都有提供修正程式解決所謂時間倒流的問題，你可以到下面這個網址看看：ftp://ftp.microsoft.com/softlib/mslfiles

4 PC就是「Pay Cash」，就是一種必須時時花大錢搞升級搞擴充的東西，而且一旦染上了，除非你口袋裡很有錢麥克麥克，偶而可以「MAC」一下，不然你就得永遠PC下去…啊！廢話太多，主編打了一招「Power Crash」過來，在此言歸正傳，PC者，「Personal Computer」，個人電腦是也。

光碟機耍賴，驅動程式大刑伺候！！



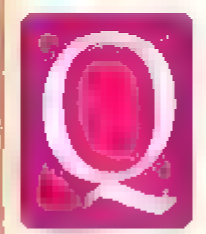
親愛的主編：

小弟是一位電腦菜鳥，最近買了一台QUANTUM 2.1GB火球四代的硬碟，和一台ASUS華碩34×的光碟機，就在小弟格式好硬碟之後，並把光碟機驅動程式灌好，卻發現D:怎麼叫不出來，這到底該怎麼辦？要如何處理呢？雖然這是很菜的問題，但求求大人救救我吧！



華碩這台34倍速支援UltraDMA的光碟機，在Intel430FX晶片組的主機版掛上CD-ROM會產生系統當機的現象，你可到華碩的網站下載最新版驅動程式可修正此一錯誤，網址如下：http://www.asus.com.tw/Chinese/Products/Cdrom/S340/driver.html若仍無法解決問題，請檢查一下排線或MASTER與SLAVE設定是否有接對，若還是沒差錯，可以把硬碟接在Primary IDE port，光碟機則為Secondary IDE port，應可解決你的問題。

問題一籮筐＋雜誌慢出刊＝大家心慌慌



1. 最近傳出Pentium II 266與Pentium II 300MHz的Cpu有人用Pentium II 233 Remark代之，請問有何辨識之道嗎？（本人最近購入一顆Pentium II 266的CPU）

2. 何謂「AGP」介面呢？「I740」晶片的顯示卡又可支援那些3D遊戲呢？

3. 本人使用創巨的32Bit PCI音效卡，很多DOS的GAME根本聽不到音效，反而Win95的GAME都很好沒狀況，是不是DOS無法使用PCI音效卡，而只能用ISA音效卡呢？（遊戲如血祭、雷神之槌、阿貓阿狗）

4. 請告訴我如何不重灌WIN95，又不用軟體去清除在「新增／移除」項目中的程式，因為不小心將程式直接刪除，而不是用移除功能，造成想移除該程式會異常終止，反而愈積愈多，又不知道該如何是好。

5. 看專業硬體雜誌上說顯示器的映像管有分A管、B管，也就是一級品、稍瑕疵品，那像我這個肉腳該如何判斷AB管呢？

6. 可否請貴社準時出刊，類似本月的狀況已發生N次了，這次更拖了一個星期之久，像貴雜誌的友刊「電腦遊戲世界」就極少延誤，稍遲2天，該刊主編就一定出面解釋，而貴刊就不肯多做說明，像一些最新GAME資訊，等貴刊一出時就不新鮮了。拜託！最少也要在23～25日時出刊！祝貴刊10周年慶成功！！



1) 目前市面上Pentium II 233因為鎖頻的關係，而無法超內頻，但是若是超外頻的話，八成可以超到300MHz以上，尤其有一些Pentium II 233搭配100MHz外頻的主機板，內頻3.5倍的話，可以達到350Mhz的飆速。由於Pentium II 233的超頻彈性很大，而且又是卡匣外形，不太容易分辨是否被Remark過，最保險的做法是買Pentium II 233來超頻。

2. 相對傳統PCI是採用33MHz 32Bit的匯流排，AGP也是採用32Bit傳輸，但時脈則提高為兩倍為66MHz，傳輸速率也就變成PCI的兩倍，若再用上訊號升降技術，則理論上可達到PCI的四倍傳輸率，另外，AGP採用Pipeline的技術使其實際的表現更趨近理論值，在×2 MODE時可達到532MB/sec的驚人傳輸率。AGP的全名是Accelerated Graphic Port的簡寫，顧名思義，它的主要用途在顯示卡上，尤其是3D加速的部份，AGP的另一主要特色是Direct Memory Excute（DIME），有了DIME，顯示卡可以直接存取系統記憶體，將系統記憶體作為3D材質圖形的存放地，這樣可以減少顯示卡上的記憶體，降低顯示卡的成本。AGP匯流排是由Intel所提出，而I740晶片組就是Intel將AGP實用化後的產品，採用I740晶片組的3D加速卡，在Win95下是針對DirectX加速，因此只要是採用DirectX API的3D遊戲，I740應該都有支援。

3. PCI音效卡與遊戲之間的確有相容性的問題，尤其是DOS的遊戲常有無法正常偵測或發聲的問題，一般來說在支援Win95的DirectSound時，幾乎一切正常，DOS BOX也能正常作業，但在純DOS下，就問題百出了，有些PCI的音效卡甚至沒有純DOS的驅動程式，有些雖有提供純DOS驅動程式，但進入遊戲後常有沒有聲音或是有音樂沒音效的現象，因此若是非玩純DOS GAME不可，建議不要使用PCI音效卡。

4. 累積垃圾不斷增胖是Windows95的重要特色之一，不然Windows95就不會被戲稱「當倒死95」，據實驗倒地95人次中有90次是不斷重灌而不支倒地的，另外5人次是很聰明地硬撐不肯重灌等著「當倒死98」。

5. 顯示器的映像管沒有一級品、瑕疵品之分，若是承認有此分類，我看硬體商就不用做生意了，應該是說，依用途的不同，映像管有高階與低階之分，目前比較高階一點的產品有Trinitron、diamondtron等映像管，至於一般的遊戲玩家，應該沒有必要學習如何分辨高低階的產品，因為通常型錄上就有註明，而且螢幕的東西通常是一分錢一分貨，貴的較高階，便宜的較低階，這樣分大致不會有錯。玩家要挑選螢幕，主要注意點距與畫面更新率，點距越小畫面愈精細，更新率愈高則能避免眼睛疲累。用自己的眼睛仔細比較，是最佳的選螢幕秘訣。

6. 這期雜誌因為更換印刷廠，社內人事也有變動，在新人新廠的情況下，印務的流程因為是第一次的搭配而不是很順利，因此延遲了約一星期，但相信在熟練以後應不會再有此情形產生，雖然如此，還是在此向各位讀者致歉，下次若再有延遲的情況，本主A大大一定適時出面說明病情，請大家放心。

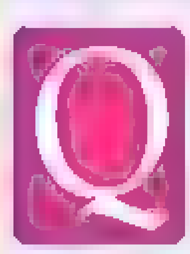


C來A去

Mail & Letters



WIN95暈倒死95次又一病例！



CA大夫，您們好，小弟目前有幾件事不解，懇請各位爲小弟解惑，幫幫小弟吧！

1 之前，我爲了要改Win95的開機畫面，結果一不小心就把logo.sys的檔案刪除了，後來開機也都進不了Win95了，只出現「Invalid system disk.Replace the disk,and then press any key.」請問該怎麼辦？

2 電腦還沒壞之前，我在玩某些遊戲，電腦在讀取時，畫面好久都沒有出現，最後竟跳回Win95的主畫面，並出現「程式執行錯誤」，爲什麼會這樣？以上問題，煩請各位解答，謝謝！



1 logo.sys其實並非系統檔，而是一個WINDOWS BMP格式的圖形檔，它的內容就是你Win95開機時的畫面，格式是320×400 256色，事實上，你可以找一張你喜歡的圖形，將它轉成這個格式，並將它改名爲logo.sys放在開機硬碟的根目錄下，然後重新開機，Win95的開機畫面就變爲你所喜歡的圖案，因此，這個檔案是可有可無，刪除它也不會有影響，你的狀況應是誤刪了io.sys，解決的方式是找一張Win95開機磁片來開機，然後再將磁片中的io.sys拷貝到開機硬碟的根目錄底下即可。

2 這種情形可能是DirectX的版本不對，建議你重新安裝一次遊戲所提供的DirectX，才不會有不合用的問題產生

非常Japan，非常好色？



CA大夫，副A助理您好：

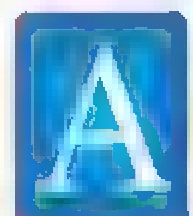
本人有幾個問題想要請教你們，煩請賜教：

1 本人曾在Win95上壓縮過一次，使得容量變得很多，但之後要灌「模擬首都」時因只限於dos版本，卻灌不進去，而後又將Win95解壓縮後情形也一樣，不知道那裡出了問題？

2 六月號所題的Win98升級版及標準版有何差別？

3 現在一般軟體都是Win95版，若在Win98上能執行嗎？

4 爲何非常爬行榜～非常Japan榜上軟體幾乎都是18禁的GAME，難道是日本人的偏好？



1 使用Win95的壓縮磁碟工具後，原本的實體磁碟機會變成壓縮磁碟機，在使用壓縮磁碟機時，不管是讀取或寫入，都必須多一道即時解壓與壓縮的程序，雖然感覺上空間是增加了，但時間上反而效率減低。壓縮後的磁碟機，等於是一個的大型的壓縮檔，這個檔的大小等於壓縮磁碟機的容量，所有你放在壓縮磁碟機的目錄與檔案，如同濃縮在這個大壓縮檔裡一般，通常叫做dblspace.001，所以當你拷貝或刪除壓縮磁碟機，感覺上跟一般的實體磁碟沒有兩樣，但實際上你正在改變這個檔案的內容，這些動作是由常駐在記憶體中的程式負責管理。在DOS底下由於常駐的壓縮程式無法作用，因此bdlspace.001是以隱藏檔的形式存在硬碟中佔掉了大量的空間，眞正能讓玩家利用的空間就有限了。壓縮磁碟解壓以後會把壓在dblspace.001中的資料檔展開，展開後的資料會佔更多的空間，因此才會有遊戲灌不進去的現象。

2 升級版可將原本已安裝的Win95升級成Win98，標準版則讓未安裝Win95的機器能直接安裝Win98。

3 可以。因爲Win98基本上是一個整合了IE4.0的Win95。

4 非常Japan統計的是日文遊戲在國內銷售排行狀況，資料是由日本橋遊戲連鎖店提供，至於榜上幾乎清一色18禁遊戲，只能說是反應國人的偏好，與日本人的嗜好沒有直接的關係。

網路夜未眠

愛[illegible]網路的人最[illegible]的[illegible]什麼呢？不用說當然是看每個月的帳單了！現在使用電話線上網可[illegible]說是[illegible]一層皮，除了要支付電話費用之外，還另要支付ISP[illegible]有沒有什麼省錢的方法！大家第一個想到的當然是如果可以不必使用電[illegible]線[illegible] [illegible] Modem [illegible] ISP [illegible]

1. [illegible]

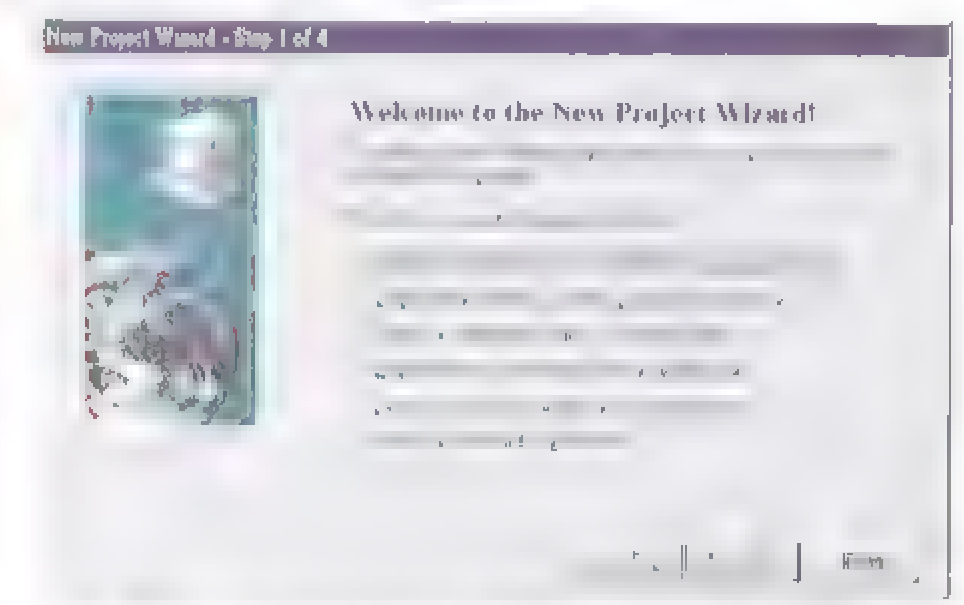
2. [illegible] ISP [illegible]

[illegible]

3. Heavy User專[illegible]您只要一次丟給ISP一定數[illegible]可以在某些ISP[illegible]時使用一年或半年，無論您上線多久都可以[illegible]您最愛在網路上和人talk，這[illegible]（可惜電話費省不下來）

[illegible]，您還可以注意一下[illegible]花在「等待」上面[illegible]要花很久的時間才[illegible]，網站圖片太多而讓顯示網頁花掉太多時間，[illegible] BBS [illegible]等都會造成等待。[illegible]不適合在線上做的！[illegible]一張網頁傳回[illegible]才能跳到下一頁，或者您[illegible] modem [illegible] BBS [illegible]功能[illegible]網[illegible]程式和系統，今天則要[illegible] WWW 站台拷貝回您的硬碟[illegible] Teleport！

[illegible] Teleport [illegible]美商[illegible]公司出版的分享軟體，在各大學的FTP站上都可以下載[illegible]，安裝完畢後就會顯示如圖畫面：



1. [illegible] WebSite [illegible]下載[illegible]

2. 針對某個WebSite的網頁內容下載並保留原網頁的目錄架構，[illegible] CGI程式[illegible]利執行！

3. [illegible]全部下載，比如今天您看到了[illegible]，就可以利用此功能把[illegible]

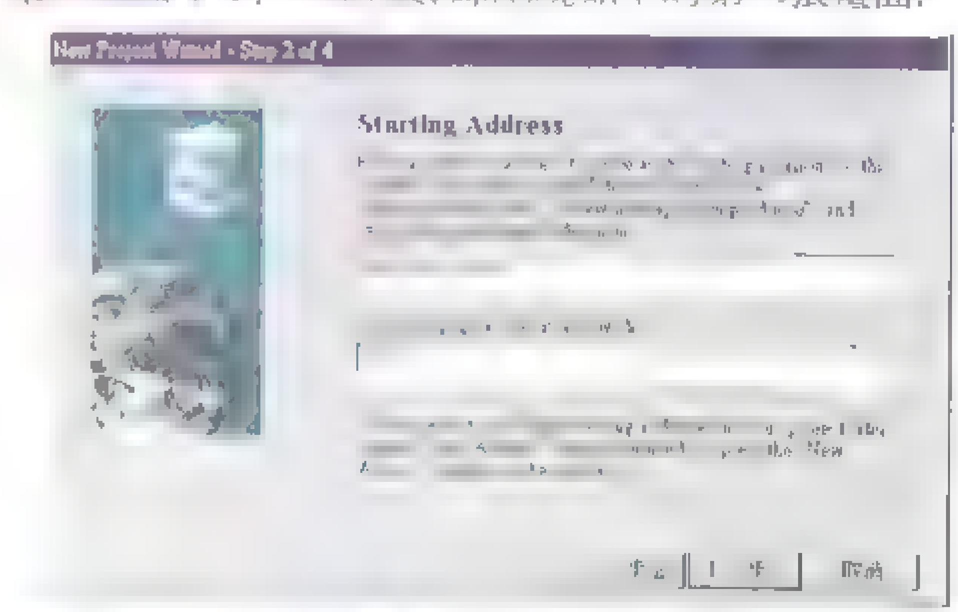
4. [illegible]如果中心[illegible]

[illegible]

5. [illegible]下[illegible]功能和[illegible] FTP很像。不過Teleport是可以定時的哦！

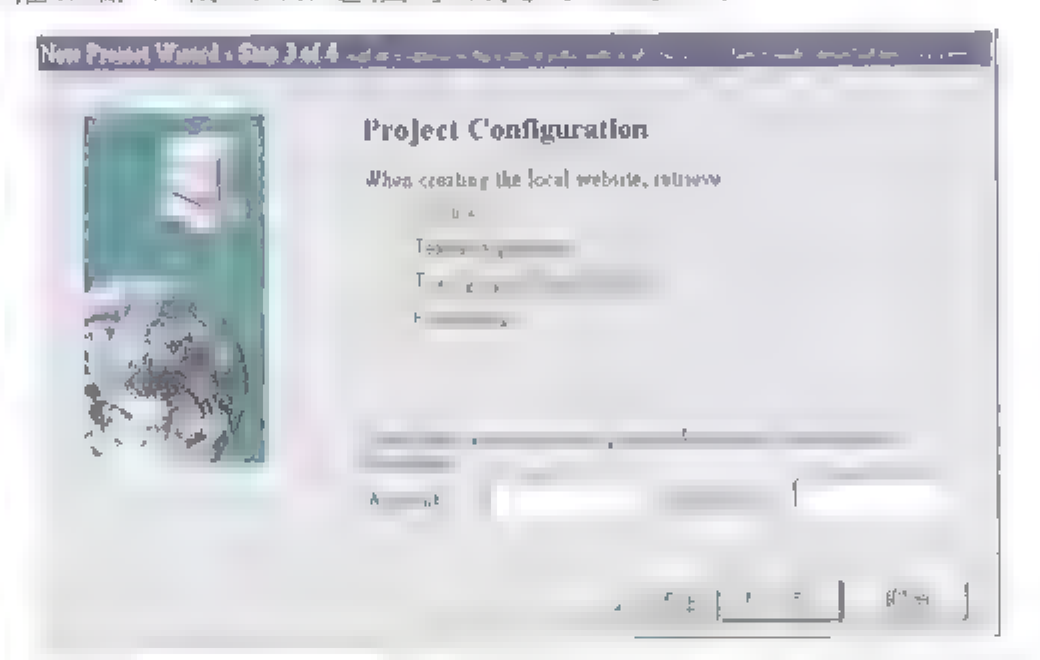
6. [illegible]站台上的檔案做搜查，只要含有您指定的[illegible]就下載回來！

[illegible]是Teleport的主要功能了，我們[illegible]其它的幾種用法都是很類似的。我們[illegible]第一個選項，把整個WebSite[illegible]要如何使用！在剛剛的起始畫面選擇[illegible] <下一步> 後，即出現如下的第二張畫面：

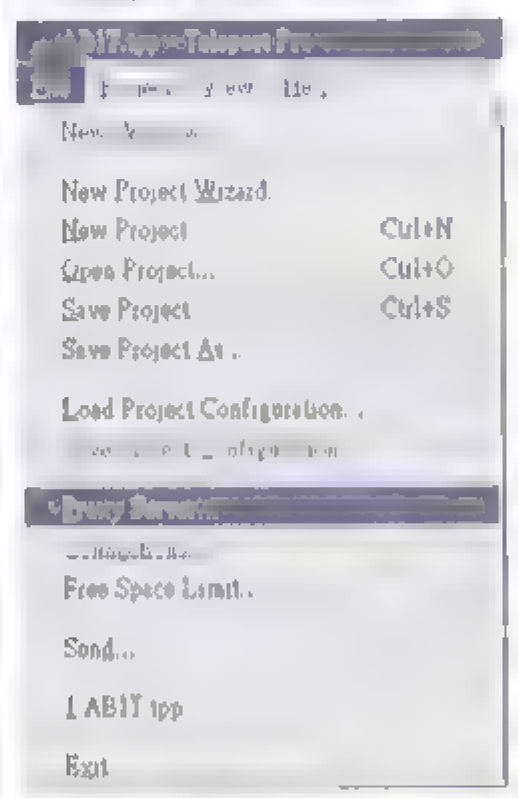


[illegible]填入您想要去下載的站台名稱，下方[illegible]您這個專案所取的名字，即可以進到下[illegible]

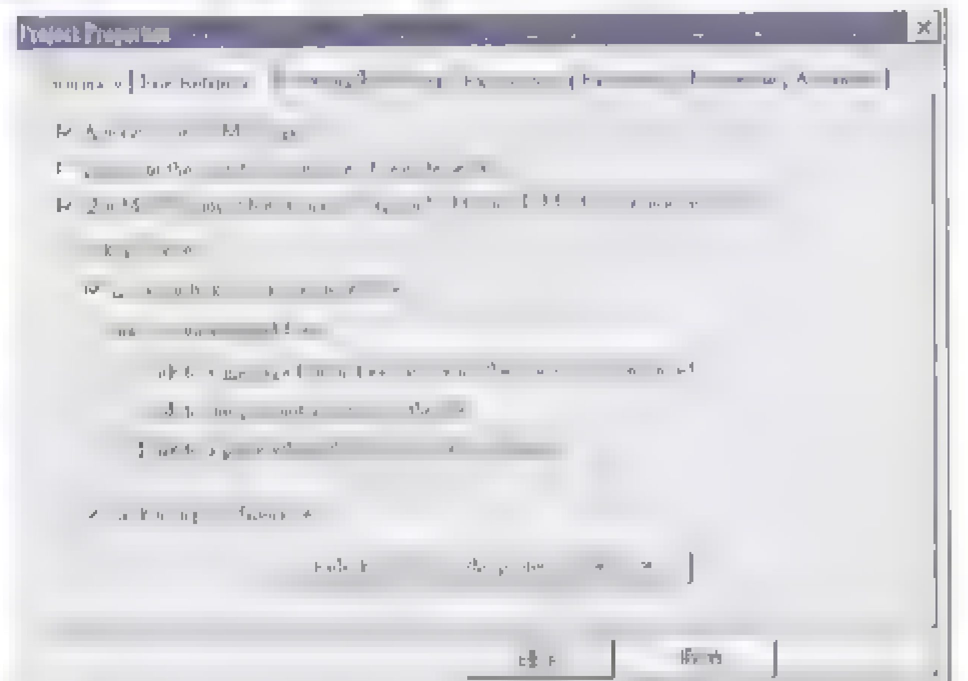
接下來就是專案精靈的最後一步了，設定完您要下載的是圖形、聲音或文字檔，或者任何出現在站台上的檔案都下載回來，這個專案就可以動作了！



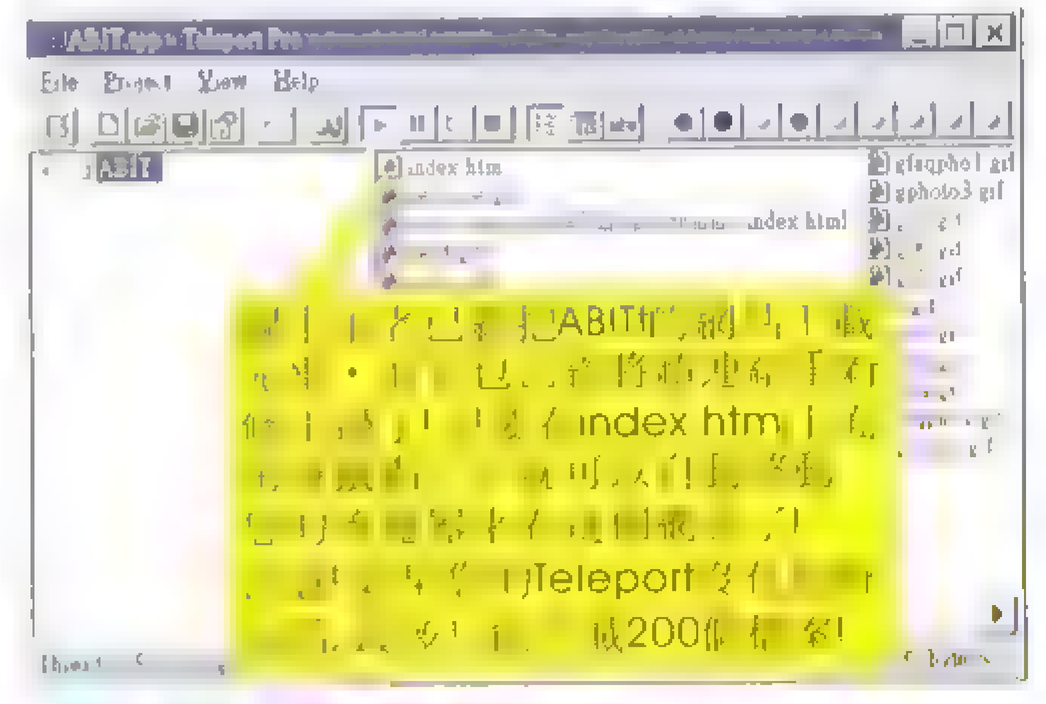
如果您要下載的站台需要帳號和密碼，就在下方的兩個欄位填入即可！



完成了專案的設定之後，我們再到Teleport的檔案選單來設定一些重要的東西，我們第一件要設定的就是Proxy伺服器，如果您發現在您的ISP proxy上並沒有您要下載的站台(最簡單的試驗方法就是試試看連結的速度會不會很慢)，建議您為了大家著想，從Proxy來下載會比較好，但是Proxy伺服器上的東西也可能都是舊的，這之間的取捨就由各位自己決定了！基本上在SGML或XML未取代HTML之前，這種問題還是會讓很多人頭大的！

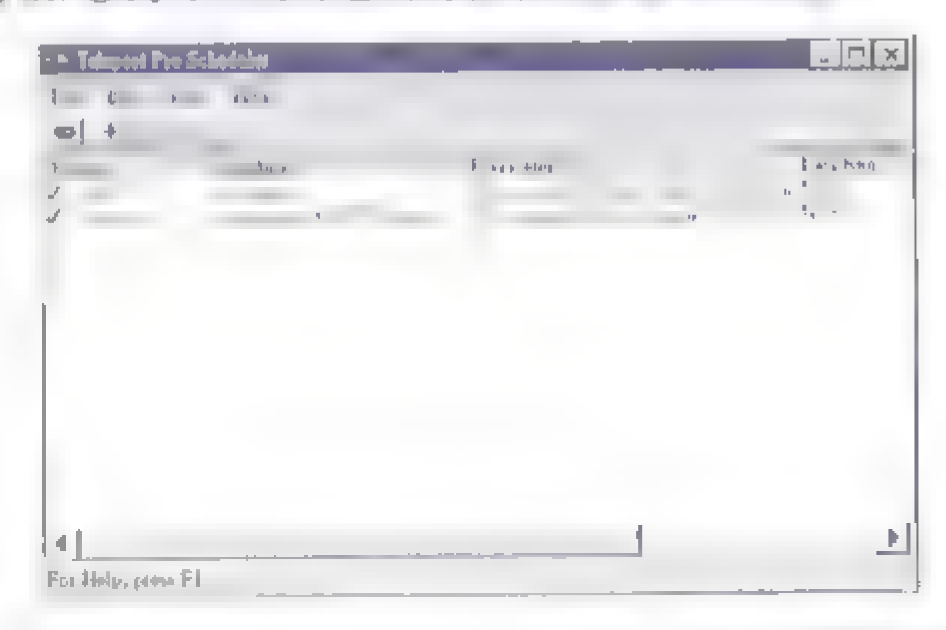


其實到上面的步驟為止，您的專案已經可以動作了！以後您只要在TelePort中載入該專案設定並按下執行，TelePort就會開始自動幫您在背景把檔案下載回來了，您可以在前景利用這個時間來和別人talk，看看某些local版，總之只要您做的事情不要太占頻寬，就不會影響下載速度太多！接下來我們再來看看有關於專案的微調！在微調的選單中，包括了只下載某一類型的檔案，是否要搜索連結到的其它網站等等，然而這些都是可以由專案設定精靈來為您一步一步設定的！我們現在來看看mirroring的設定選單，在這裡有幾個重要的地方可能須要改一下！也就是當我們把檔案下載回我們的硬碟之後，如果超連結沒有跟著改變的話，那麼您只要在超連結上按下任一連結，您的瀏覽器就會試圖再從網路上連結(記得吧！網頁上的超連結指向的地方可是另一張網頁！)，所以我們一定要記得利用Linkage System裡頭的功能把所有的連結改變到您將檔案所放置的位置！當然，您也可以利用在功能表選單之內的Relink功能把全部的超連結都改到硬碟上正確的位置即可(一切全自動，非常方便)。

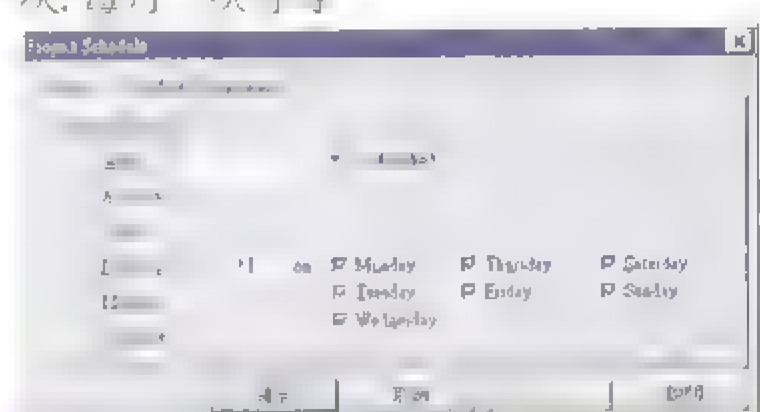


避開網路塞車...

網路塞車是個很讓人頭痛的話題！以Hinet為例，就算HiNet目前現在有一條每秒45Mbps的DS3撐著，每逢星期六日或者每晚八九點之後，對國外的速度仍然會向下掉一大截，SeedNet對外的線路也常常這樣，這都是無可避免的，因為，要同時上網的人實在太多了！如果您等到了凌晨四五點之後再上網就會發現好多了！因此有很多人也都因為網路而養成早睡早起的「好習慣」，但是說真的，這樣做也實在太累了一點！還好Teleport現在提供了一個相當好用的定時器，可以定時啟動某一個專案，您就可以利用這個功能來避開塞車的困擾！



首先啟動Teleport Scheduler，接著，按下十字符號把專案檔案讀進來，再利用Project Schedule來調整啟動的時間和方式！如下圖所示，啟動的方式有每天一次，只啟動一次，每月一次等等。



選擇好啓動的方式以及啓動的時間之後, 我們還得再在Parameter選單中選定Connection的方式, 否則的話, 您的電話可就得掛著整晚, 一點錢也省不了! 在進入Parameter選單後就可以看到在Connetction選單中會把您的撥號網路全部列出來, 您可以選一個想用的來用即可! 記得順便設定在下載完畢後即斷線哦! 否則等您記得要掛上電話的時候不知道已經花了多少錢了!

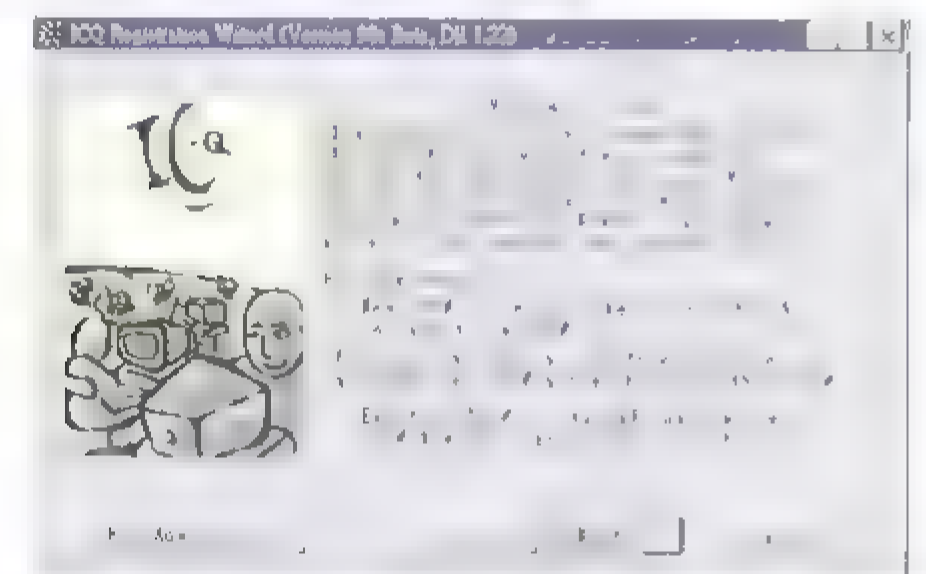
以上就是TelePort的使用介紹, 如果您想要清理專案所占用的空間的話, 可以直接砍掉即可! 請注意TelePort是分享軟體, 當您覺得好用的時候請別忘了向[illegible]公司註冊, 否則在功能上可是會受到不少限制哦! 如果您用的是新版的1.29版以及Win95, 請記得去微軟公司的網站上面按照teleport的readme檔案指示下載系統修正檔回來, 否則您的系統可是會有危險的哦!

七嘴八舌ICQ



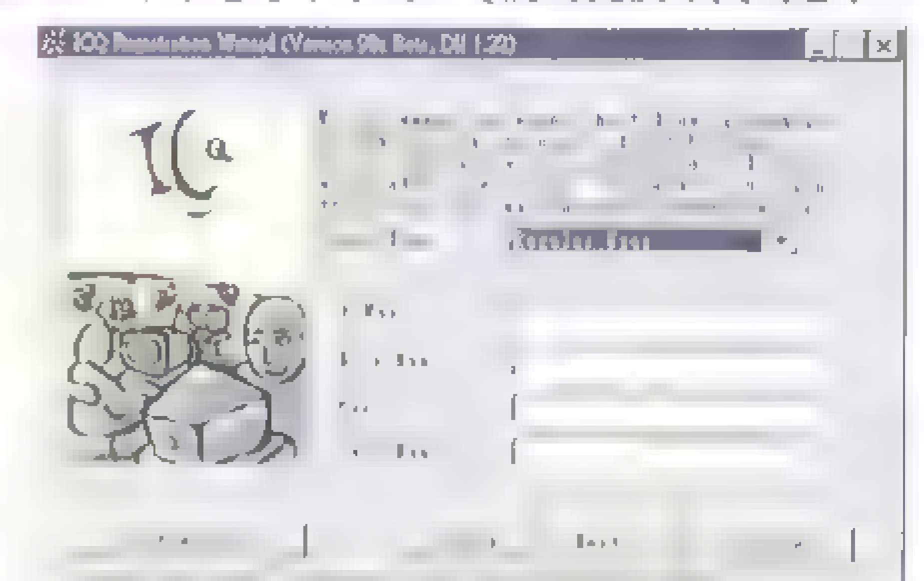
網路上聊天的軟體一直有一定數量的使用者, 足見得網路聊天的確是相當有魅力的! 早在好幾期前, 法蘭克就已經準備好要介紹ICQ了, 卻因為當時ICQ的伺服器尚未穩定, 網路也不大穩, [illegible], 因此也只好作罷, 沒想到在前一陣子法蘭克[illegible]的一個月內, ICQ對這方面的技術問題已經改善許多, 使用者也愈來愈多! 現在在UseNetNews討論群組上各個交友連絡的版面上已經可以看到許多人的簽名檔上面都附有ICQNumber了! 因此法蘭克也緊急[illegible]為各位推薦這麼一套好玩的軟體, 如果還沒用過ICQ的玩家們請快準備下載檔案吧! 同樣的, ICQ在國內各大[illegible]的站台上都是極熱門的檔案, 隨便找找就可以找到, [illegible]就不提供特定的位址了!

在安裝完ICQ後, 曾經使用過OS/2的玩家們大概都會露出尷尬的笑容, 因為ICQ的功能實在有點像OS/2的P2P太像了! ICQ可以進行網上一對一, 多對多的交談, 也能在網路上傳送檔案或圖片給他人, 當然, 也能發送Email給對方, 而OS/2的P2P則再加上了視訊會議的功能, 所以ICQ其實就像是[illegible]IRC一樣! ICQ的運作方式很簡單, 每個使用者都要向ICQ伺服器登記一個如同電話號碼一樣的ICQNumber, 上線的時候伺服器就按碼找人, 將二方湊合起來, 或者把多方連結起來, 所以當ICQ伺服器出問題的時候, 您的ICQ就無法運作了! 不過最近這種事情已經很少發生了, 除非您是在用TANet學校的線路, 對國外才會變得比較慢!

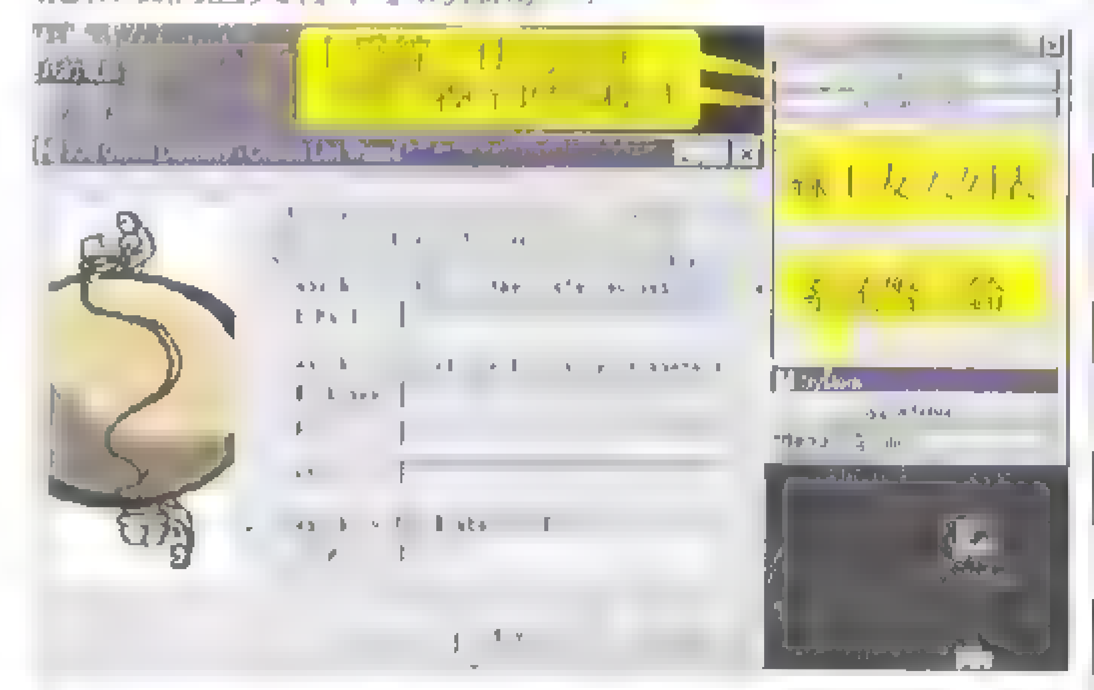


第一次執行ICQ的畫面, 就是要求您向ICQ伺服器登記一個新的ICQ號碼, 如果您已經有一個ICQ號碼, 想登記在這個新裝的ICQ來用, 就選擇第二項的選項

接著, 程式會要求您填寫一些個人資料, 包括個人姓名, EMail地址等等, 這些資料是為了方便讓您的朋友利用搜查功能找到您的, 因此最好填入真實資料, 否則也請填入您廣為朋友知道的外號和Email位址! 否則您的朋友一旦不小心忘了您的ICQ號碼就很難找到您了!

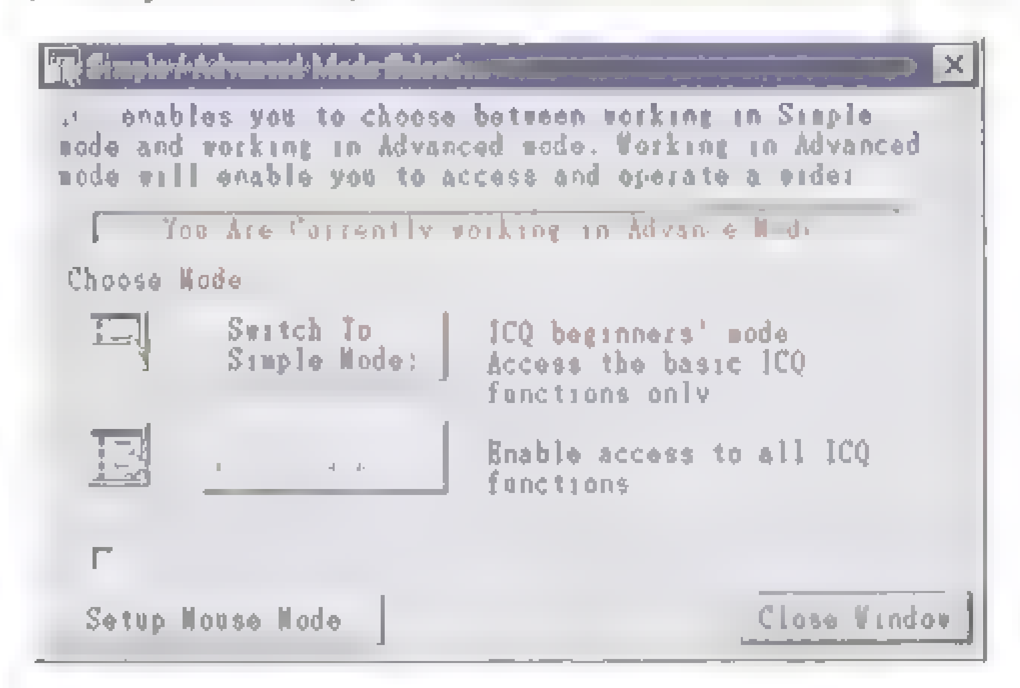


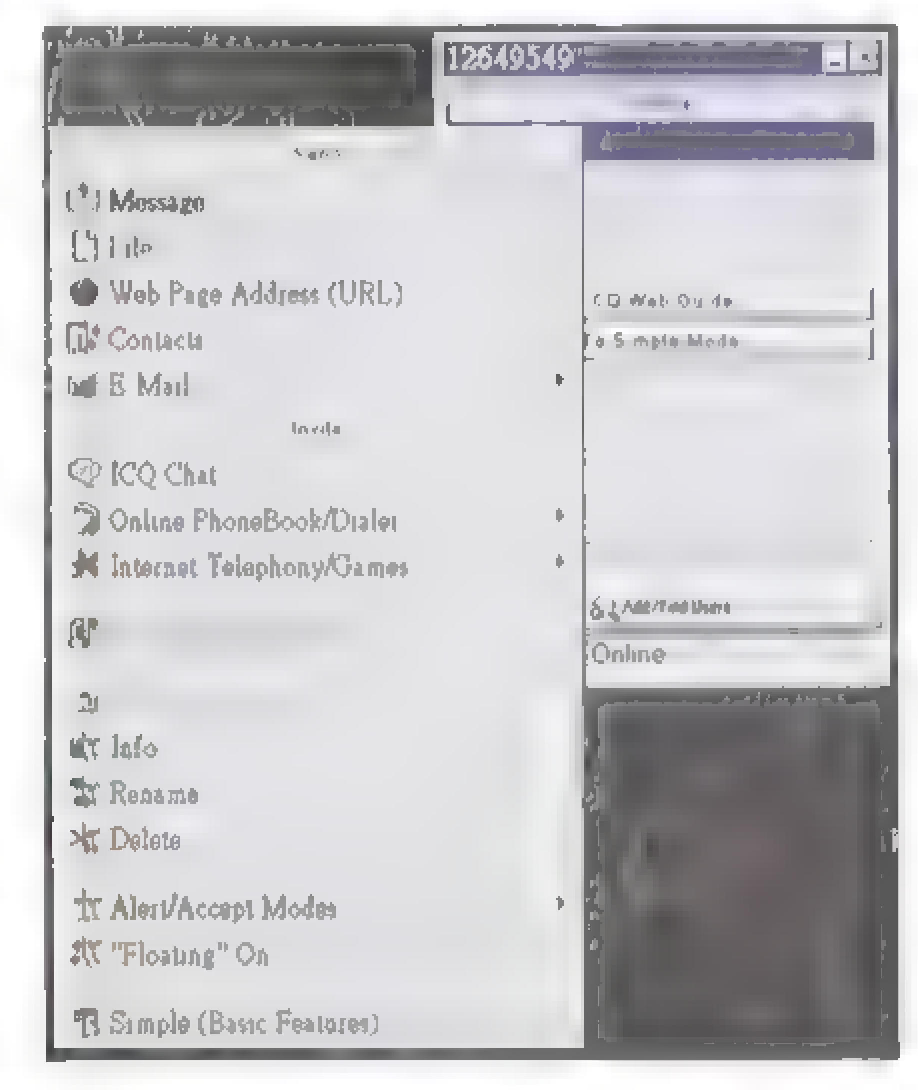
在填完所有資料後, 經過一段可能很長也可能很短的時間後, ICQ伺服器那邊就會發送一個ICQ號碼給您了! 請把這個號碼記下來, 您也可以像許多人一樣, 把這個號碼放在您的簽名檔上面! 說不定會有很多仰慕者來找您聊天哦! 如果您一直等不到ICQ伺服器回應, 或者是程式回應ICQ伺服器連不上, 沒關係, 請您再申請一次, 再連接一次, 多試幾次應該是可以成功的! 法蘭克曾經有試了七八次才成功一次的經驗(看來ICQ伺服器的作者可能和咱們國父有不小的淵源!?)



登記完ICQ號碼後, 隨即進入了ICQ的主程式, ICQ主程式其實就上圖中右上方的視窗, 在系統警示鈴下方的就是新增/刪除線上友人列表, 按下之後就會跳出左方的視窗, 程式會詢問你想增列的友人是那幾位, 您只要填入他ICQ號碼即可列入表中, 當然, 如果您忘了他的ICQ號碼, 那麼使用他的姓名外號或Email位址來找他也是可以的! 只是速度上會差很多。被您列入表中的使用者就會列在線上友人列表的欄位中, 只要他有上線就會列在Online的欄位上方, 其餘沒上線的列在下方, 一目了然。如果您需要線上解說, 主程式也有連結至WWW解說站台。

如果您的朋友已經在線上了，善用您的滑鼠的左鍵就很重要了！在ICQ中右鍵是沒有用的。我們先來看看第一項我們需要調整的功能:切換至增強模式，所謂的advanced mode就是指ICQ所有功能全開的意思，我們第一次使用ICQ的時候，作者怕一些檔案傳輸的功能大家在不熟悉ICQ時會用出問題來，所內定切換在簡易模式<Simple Mode>，如果您想切換至增強模式，就在上



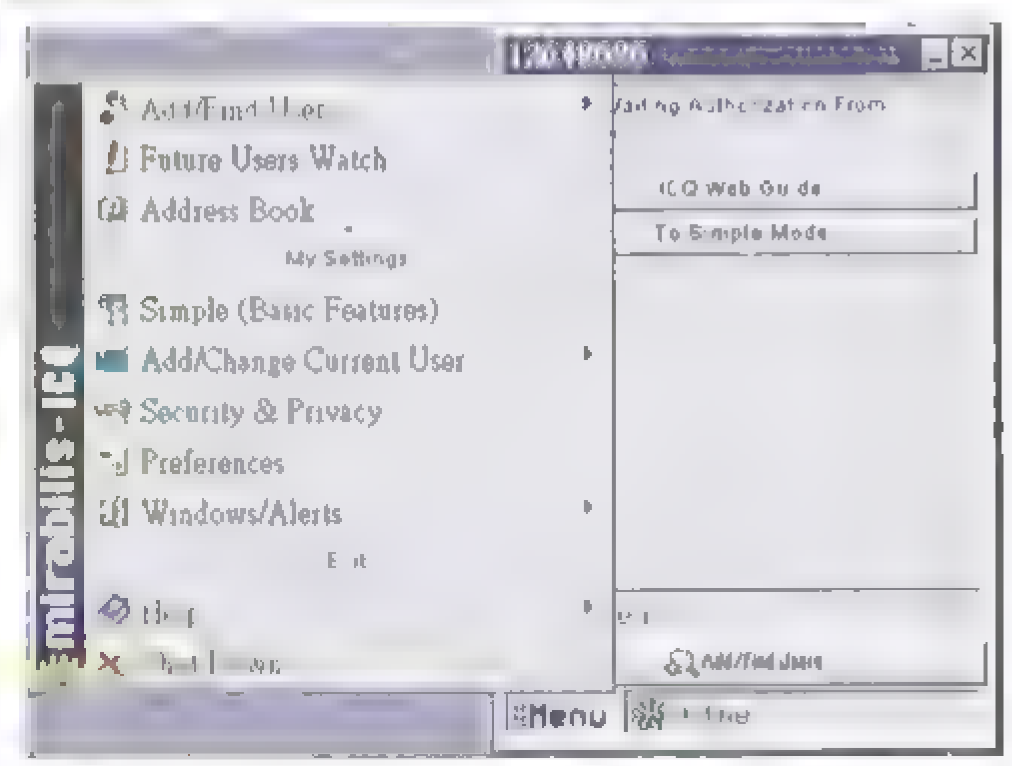


程式的按鈕上按下即可！

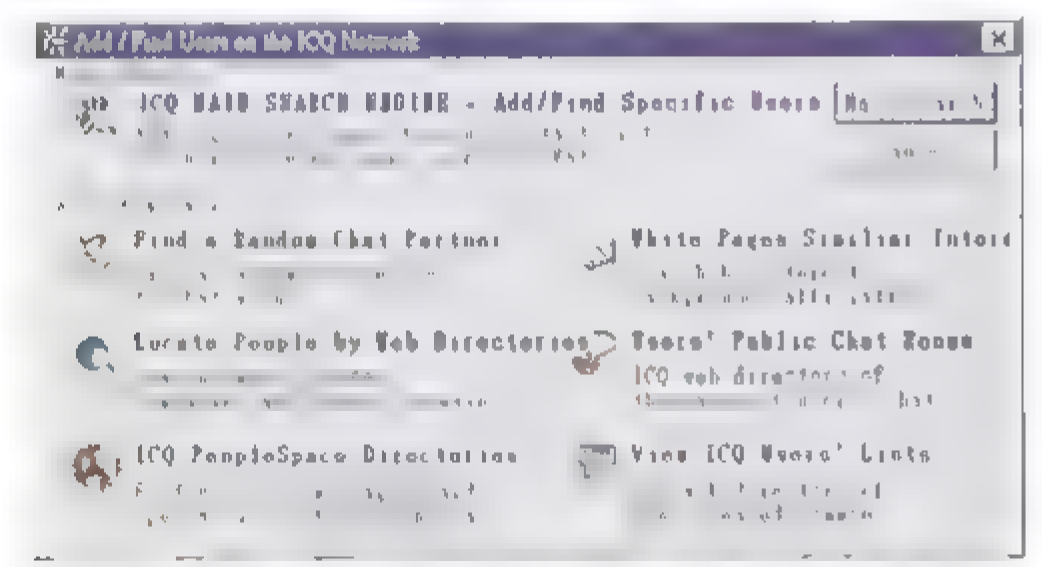
以圖中筆者所示範的動作來說，法蘭克看到了網友在線上，因此就在列表中點取這位網友，並按下左鍵，隨即跳出了這一大張的功能表！第一項Message就是對這位網友傳送訊息，當然，ICQ的使用者在一開始設定之初就可以設定您是否要讓大家都可以Call您，還是得先徵求您的同意才能對您傳送訊息！

第二項是檔案功能，ICQ可以用來傳送檔案，您只要將目錄設定正確，就可以把檔案傳送到對方的ICQ接收專用目錄下，當然，別人也能傳送檔案到您的接收目錄下，在這裡也特別提醒您，網路上檔案傳來傳去，有的時候可是會傳到病毒的！在您要執行或開啟接收到的檔案前請先三思！

第三項URL就是如果對方有WebPage就去看看吧！第五項Email應該不必說了吧!?第六項ICQ Chat就是進入或開啟ICQ多人聊天室！您可以在這裡開七嘴八舌網路會議！接著下面的Info是會列出對方公開給您看的個人資料，Delete則會把對方從名單上砍了(絕交!?)



接著我們來看看ICQ主程式的紅色Menu按鈕，第一項就是新增和刪除好友，這我們在下一張圖會做示範！第二個重點就是整理了很多好友位址的AddressBook地址簿，而Add/Change Current User則是可以讓您切換到另一個ICQ Number去，假如您家中每個人都有ICQ號碼而且同用一套ICQ，或者您本人就有好幾位本尊與分身，那麼就是要在這裡新建您的新身分，也可以在這裡在各分身之間切換來切換去！



您若是點取了第一項選單，那麼就會有如上圖的設定畫面跳出來！這個畫面就是<來電五十精彩功能總結合>，怎麼說呢？因為他提供了一切ICQ找人釣人交友的功能在其中！最上面的就是ICQ找人大師，您只要輸入對方的ICQ號碼或姓名外號等資料，就會幫您找到人；而Find a Random Chat Partner就是會隨機幫您找一位線上的人來聊天哦！不過要是語言不通的話那可就糗了！另外還有進入ICQ伺服器預設的公共聊天室(Public Chat Room)的功能以及列出線上使用者的功能，都可以幫您在無聊的時候找到抬槓的對象哦！

如果您很喜歡上網聊天的樂趣，而且完全不怕上網費用過高，那麼ICQ一定會帶給您很多樂趣的！

K56,X2,V.90舊愛新歡難平!?

56K Modem自從Rockwell以及3COM搶先推出各自系統K56和X2後，[illegible]一直分立的局面，直到[illegible]前ITU終於在各方協調下把V.90的通訊協定確定了下來，於是各大報[illegible]雜誌就開始在[illegible]一種論調，想[illegible]Modem不[illegible]V.90的會吃虧，或者是叫大家快[illegible]手上的K56或X2 Modem昇級至V.90。然而昇級[illegible]是唯一的路嗎？那可未必！有些人老是唯恐天下不亂[illegible]，生蟻法蘭克一向對於這類人感到相[illegible]者在報章雜誌上隨口報報的文章，也不[illegible]，就[illegible]有時候連Intel總裁Grove先生的話也未必可信，像Intel反對電腦可以當成[illegible]的看法，[illegible]在背後支撐，而是純粹維護Intel公司利[illegible]利下[illegible]，[illegible]的[illegible]Intel[illegible]的人[illegible]機內[illegible]，大家沒有不[illegible]的，[illegible]我國竟然會有人[illegible]（[illegible]先生小時候不是美國人）……嗯，[illegible]先不提，回到現在的Modem市場來，目前大家應該可以在市面上買到V.90的modem了，只[illegible]在買的時候小心一點，就不會買錯。

但是[illegible]Modem是否已經可以順利地以V.90和ISP的撥接器連上了？那可未必！在筆者[illegible]之前，CISCO的AS5300就還沒把V.90的firmware給"[illegible]"，而Ascend的雖然出了V.90的firmware，[illegible]多Modem都有配合上的問題，結果搞到最後[illegible]Modem說不定還是用X2或K56和ISP連上線而已！在前幾期的介紹中大家[illegible]56K modem工作的原理，就是使用數位線路直接和交換機接起來，[illegible]64K ISDN撥接，[illegible]port[illegible]DA轉換[illegible]56K[illegible]使用者家裡，這中間[illegible]8K bit就是拿來[illegible]號用的，而DA的[illegible]到AD-DA的取樣規則(A law和mu law)，在挑選數碼代表[illegible]不同，有的[illegible]比較支[illegible]一點，相對的Modem上的數位處理[illegible]就不必[illegible]，而有的[illegible]，但是速度上就好了很多，相對Modem[illegible]解析能力的要求也就高得多了！理論上而言，[illegible]K56 Modem可以經由更新firmware而換[illegible]V.90，但是若是您的Modem上的DSP不[illegible]，[illegible]也不[illegible]，[illegible]一直斷線，[illegible]問題產生，而X2的[illegible]如果換[illegible]V.90，[illegible]上根本是沒賺到，頂多能[illegible]ISP[illegible]，[illegible]ISP[illegible]必要大[illegible]，[illegible]如果沒有再二個月[illegible]之間，[illegible]撥接器和Modem製[illegible]有問題！[illegible]想把您的Modem更新到V.90的使用者可以先[illegible]Modem[illegible]就要稍微考慮一下了，就[illegible]各種協定看起來，一般而言，表現由好而壞列出來通常是X2>V.90>K56，所以V.90不失為一項很好的選擇，但是請先試用一下，確定您可以順利連上您的ISP[illegible]V.90[illegible]機時請先注意幾點：

1[illegible]說明書上是否[illegible]本機[illegible]V.90機種，[illegible]可以昇級至V.90

2[illegible]提供V.90的ISP[illegible]時是否已經使用了V.90來連線而不是33.6K或K56，當使用V.90連線時，一般Modem會在[illegible]"嗶嗶"的聲響，為V.90所獨有的聲響

如[illegible]已經有一台用了一段時間的數據機，筆者保證在未來仍然可以繼續使用，不會[illegible]ISP的K56或X2撥[illegible]V.90就讓您上不了網路了！除非您想換[illegible]家屬[illegible]ISP[illegible]先讓[illegible]您測試過了再說吧！

OpenFind搜尋引擎

網際網路上的資源愈多，一個強而有力的搜尋引擎就[illegible]重要！我們透過搜尋引擎可以找到很多有趣的東西，也可以節省我們很多的時間！比如以AtlaVista這個怪物級引擎而言，它對於網路上許多的文章都可以作全文檢索，如此一來，[illegible]只要輸入關鍵字，就可以[illegible]地找到何處有相關的文章[illegible]一般的標題搜索更加地[illegible]！[illegible]搜尋引擎的製作專家，從Yahoo開始，就有很多強大的作品出爐！如[illegible]大學的GAIS就是一例！現在負責該計劃的教授更順利地把這個GAIS商品化了！成立了一個新的搜尋引擎：http://www.openfind.com.tw，它是以往GAIS的改良版，能力更強，速度更快，最讓人驚訝的是，它的[illegible]相當[illegible]，無論您是否有打錯字，同音字等等都找得出來！常[illegible]國外搜尋引擎的人都知道，國外的搜尋引擎大多只認識英文，所以一旦遇到了其它語文就當場掛給您看，但是OpenFind竟然可以認識數種語文！這真是技術方面的一大進步！

經過法蘭克試用的結果發現，本站的[illegible]相當豐富，尤其針對我們台灣，中文的網[illegible]多，搜尋速度和網路反應都很快，一個網路搜尋引擎要運作得好，第一個要件就是知道它的人，使用它的人要夠多，這樣一來，有新站台成立的時候，大家才會第一個想到要到[illegible]搜尋引擎去登記一下，這樣搜尋引擎內的資料也就會愈來愈多！以蕃薯藤來說，就是因為它是國內最早的中文搜尋引擎，[illegible]在技術方面[illegible]的情況下也一支獨秀！連作者自己也被大家[illegible]了一大跳！所以法蘭克在此衷心地希望大家從現在起，也多多支持我們國產品！多多使用這個Openfind，讓它愈用愈好用！


新世代益智
融合了戰鬥、金錢、培育等多項要素的異色大富翁遊戲－魔幻天下
以最先進的3D技術雕塑出如夢似幻的遊戲場景，和絢爛的戰鬥畫面。
現在，你除了能在在魔幻的世界裡找到大富翁一夕致富的快感
還能享受到RPG熱血沸騰的華麗戰鬥。
最重要的是，魔幻天下特別支援網路對戰系統，從今以後
不管白天或黑夜，台北或紐約，只要一條電話線，
你就能肆無忌憚的痛宰對手，盡情的報仇！
熱鬥開始
READY TO FIGHT
異星族
神秘的入侵者，為了某個目的
從宇宙的盡頭來到魔幻銀河，
戰爭初期因為沒有完整的補給線所以戰鬥力不強
但是傳說他們掌控着一個能一舉扭轉戰況的秘密.
人類
能善用先祖的戰鬥經驗，
所以也有相當攻擊力和防禦力，
是個能力相當平均的種族。
魔幻天下
THE FANCY POLIS
BETNG THE KING OF THE WORLD



型策略遊戲
史上第一套網路連線異色大富翁
魔獸族
超能族
遊 戲 特 色
◎輕輕鬆鬆大富翁遊戲方式上手容易毫不費力
◎千奇百怪全角色3D構成有血有肉幾可亂真
◎超華麗戰鬥動畫一氣呵成怕你嗜殺成性無法自拔
◎加入升級概念數十位培育角色越戰越勇愈挫愈強
◎賺錢花招五花八門應有盡有讓你痛快淋漓一夕致富
◎無料附贈網路連線多人同樂勾心鬥角爽快加倍
Designed for Microsoft Windows 95
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.

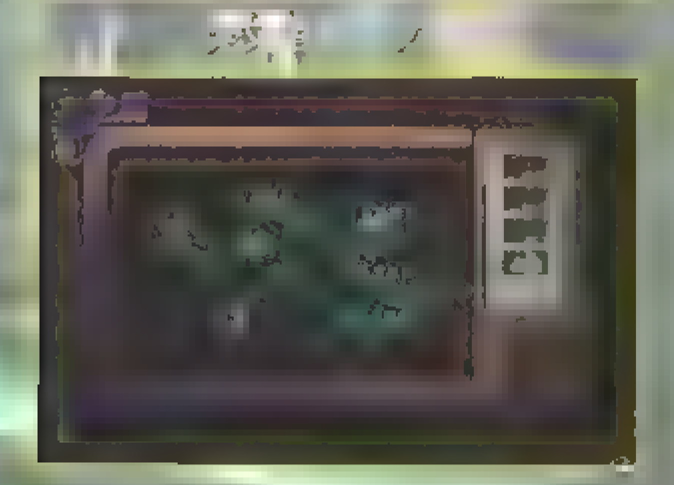


第一個最酷的冒險及角色扮演
國際中文遊戲











You've entered the world of "The X-Files"...

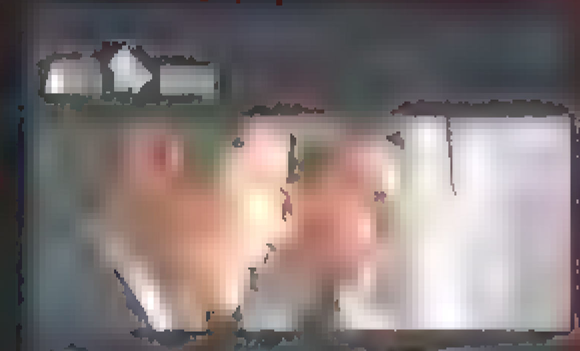
與 Scully 失蹤

循著最後的線索

設法偵破

這個全新的X檔案

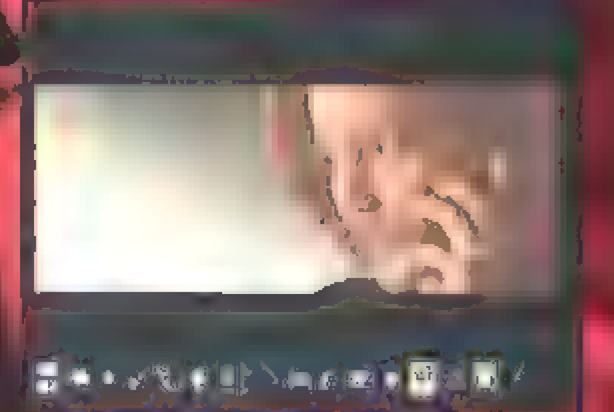
真相就靠您了



David Duchovny、Gillian Anderson



Chris Carter





超質感包裝

THE X FILES
GAME



N95版 全中文化
登場 !!

出其不意的時間
與地點
有著料想不到的
事件喔

依父親職業的不同
家中裝潢會有所差異

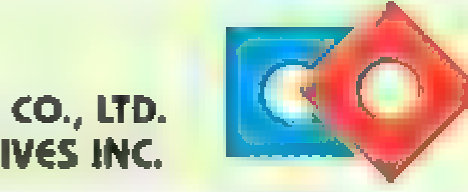
要把握夏日美好時光

王國年度的櫻花祭
好好表現努力的成果

美少女夢工場

六月登場 敬請期待







第一部描寫中國史實的戰略遊戲
首創同步對戰系統
全新的體驗
使得遊戲的對戰運作
更加生動．真實
一部壯烈的中國史實
一群忠肝義膽之士
一部官場黑暗的寫實
一群越海而來的野心者
身為主角的您
如何再現欽差
林則徐的迫力
大臣
林則徐
全程語音
WINDOWS 95
鴉片戰爭
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司
GAME BOX CO., LTD
17F. NO345-1CHUNG HO RD.
YUNG HO, TAIPEI, TAIWAN
FAX. (02)2231-6425
© Golden Disk / Game Box Co., Ltd



優異高性能
搭載滑鼠操作系統的動作RPG
日本Falcom公司
98最後RPG大作
終於在IBM PC登場了!
與 NPC 對話可以改變故事
多角色劇情系統再進化!依照選擇的角色改變劇情或地圖,隱藏的參數加強了善惡之選擇,而有完全不同的故事劇情.結局高達九個.
持續進化的全滑鼠操作系統
以 4/1 視野的觀點,讓玩家可以四方向轉
更提高了陷阱難度及戰鬥的緊張感.
AUTO MAPPING 連寶箱的位置及陷井都有識別登記.自動轉移則可以自動迴避陷井,即使對action不熟悉的人,依然可以快速的展開的遊戲.
可自由描繪玩家的臉和編輯功能
附有隨時都可以自由描繪玩家的臉的圖片編輯功能
深受好評的CASINO(賭場)也大幅提升威力
輪盤,Hammer slime,Blade(Brade),競技場等等的種類很豐富.在CASINO小賺一點,就可以獲得特殊的ITEM
輕鬆上手的 R P G
許多預先設好的謎題與各種陷阱,可透過訊息傳達得到提示,即使是新手也可放心的玩.
WINDOWS 95
撼天神塔
Falcom
製作發行 GAME BOX CO.,LTD
GAME BOX CO.,LTD
HO,TAIPEI,TAIWAN
歡樂盒
GAME BOX

DRAGON MASTER

龍召還娘

Silk-I

中文版
WINDOWS 95 / DOS

繼秀逗魔導之後TV轉PC GAME又一鉅作

、全部的主角，清一色都是女生（不過，青椅貝搞不懂她們心裡在想什麼？）
、爆笑的劇情，出人意料的對白。另外，登場人物的特寫，也是頗受好評！
、3D第一人稱視角的迷宮進行模式，滑鼠直接操作，簡單、快速、方便！

美少女軍團大出擊

賞金獵人席爾克領龍族美少女
帶領您進入 RPG 的神祕世界

是喜愛 RPG的玩家不可錯失的選擇！



席爾克和龍族的奮戰
賞金獵人之魅力
一切的一切
等著您親手來體驗



歡樂盒 GAME BOX
歡樂盒有限公司 台北市永和市中和路345-1號17樓 TEL (02)2231-6445
GAME BOX CO.,LTD 17F NO345 CHUNG HO RD YUNG HO, TAIPEI, TAIWAN FAX (02)2231 6425

夢想 感動 盡在 歡樂盒



您若是喜歡同類型遊戲的玩家，那絕對不能輕易放過它。

全程語音

全程語音的遊戲環境下您絕不能輕易的擺脫它的魅力，快來試試這款清涼消暑的小品吧。

可支援至 256

雖然本套軟體支援２５６色以上的硬系統，但為了能夠使玩家在更順暢的環境中執行遊戲，最佳建議請將螢幕調為２５６色以上至全彩。

配備需求：
機種
記憶體
硬碟空間
顯示卡 VGA 相容卡
音效卡 一般
CD-ROM 2x 以上

歡樂盒 GAME BOX
歡樂盒有限公司 台北市永和市中和路345-1號17樓 TEL:(02)2231-6445
GAME BOX CO., LTD. 17F, NO345-1CHUNG HO RD YUNG HO, TAIPEI, TAIWAN FAX:(02)2231-6425

歡樂 夢想 感動 盡在 歡樂盒



光明與黑暗的衝突再度爆發!!
全新體驗的模擬 RPG 來了
WINDOWS 95
神闇世代
© KRG SOFT / GAME BOX CO.,LTD
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒
由日本盛名已久的 Byston well 故事
精心製作而成的超世記大作
原作:富野由悠季
不同於以往傳統的遊戲，只有
單方面的提昇主角的等級，如
HP，MP等，在主角精神力的上
昇及與其在現實中自寫我的協
調方式也將使其擁有多樣式結
局變化，更加充滿了遊戲樂趣
主題曲由日本知名演唱者
MAJESTY所主唱
作業系統 Windos 95 中文版
pentium 100 MHZ以上
RAM 16 MB以上
2倍速以上的CD-ROM
HD空間70 MB以上
640*480
可顯示之256色的VGA卡
WINDOWS 95
拜斯維爾 戰記



歡樂盒角色扮演系列之一
神龍教
古靈精怪的韋小寶如何在一夜之間練成絕世武功
又如何騙到五位如花似玉的老婆呢？
繼銷售熱烈的鹿鼎記之後，對於遊戲裡韋小寶的幽默對話及遊戲人間的態度是否猶意猶未盡呢？為配合玩家，歡樂盒又一續力製作「鹿鼎記II－神龍教」
WINDOWS 95
3D武俠戰略RPG
~ Role Playing Game ~
新龍門客棧
悲情血舞！
WINDOWS 95
陰惡的朝廷鬥爭及江湖恩怨 吹起了一陣陣的腥風血雨
矛盾的公理正義與兒女私情 編織了一段段的莫名情結
徵
程式設計師 熟 Windos c/c ++ 程式語言
企劃人員 愛作夢熱愛電腦遊戲者



終極捍衛
聯邦封鎖希望號失去聯繫的
並秘密展開代號為<終極捍衛>
為了使<終極捍衛>計畫順
利達成，地球聯邦政府也準備了六
項計畫實施前的特別訓練，為了地
球，
DUKE3D
CRUSADER
ABUSE
Anything but Tangerines
國際發行網
CD SOFT
台灣總經銷
全省電腦門市
全省各大書局
地址：台北市民生東路5段69號5F之4
FAX：886-2-27565867
TEL：886-2-27565833
台灣總代理
製作

皇朝霸業

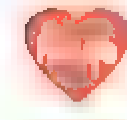
98

走進午門，登上崇天門，放眼北望，越過明朝新修的廣場，就能看到在三重漢白玉石雕欄環繞的"工"字形高大臺基上，矗立着一座莊嚴宏偉的宮殿，這裡就是元代皇朝霸業的中心：大明殿。

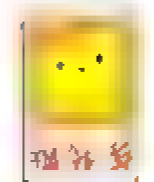
地址：台北市民生東路5段163號5F之4
FAX：886-2-27656862
TEL：886-2-27565833
台灣總代理：梵太師國際股份有限公司



鏡花缘の百花仙子
鏡裡觀花水月空
流霞半斗色偏濃
仙猿野鶴三生裡
悲歌苦嘆一夢中
國際發行網
CD S FT
CDSOFT
日本・東京
韓國
中國 北京
中國 武漢
全省電腦門市
全省各大書局
OK
台灣總代理
大師國際股份有限公司
TUC







揮軍百萬

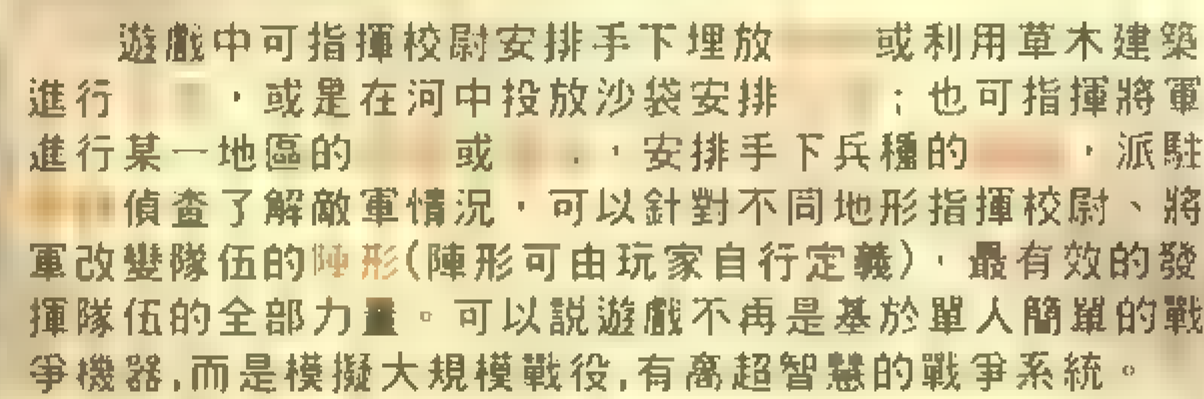
軍力狀況

遊戲中軍隊的指揮系統是按[illegible]構成，玩家的身份可以處於這個系統中的任何一級。指揮官發佈命令時，由上而下，一級一級下達，而敵情、戰況則由下而上，層層上報。玩家麾下的各隻部隊既可由[illegible]，也可由[illegible]。在遊戲中，玩家代表韓信，形象直接出現在戰場上，擔任某隻獨立部隊的統兵將領，玩家的級別在遊戲開始時僅爲校尉，但隨情節的發展將逐步提升，可以指揮的級別以最低層的士兵、校尉、將軍，到最高統帥，韓信死亡則遊戲結束。

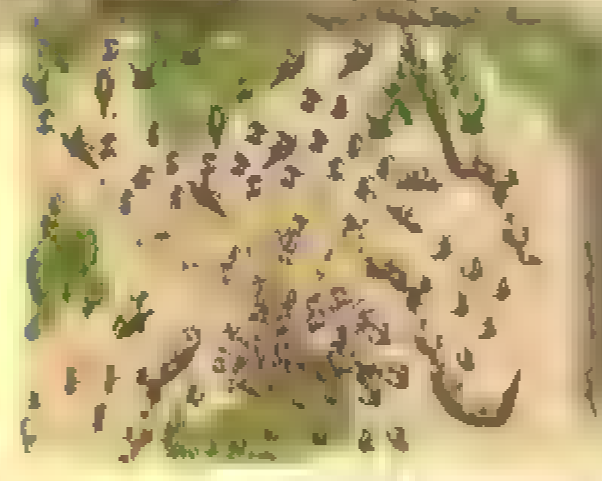
在一場戰鬥中，既可以不斷的加入新的[illegible]，也可以加入新的[illegible]。在作戰過程中，戰鬥部隊的人員補充途徑有三種；一是事先設定的援軍；二是友軍間的支援；三是招募的新兵，部隊的維持需要花費糧草和金錢。[illegible]、[illegible]、招募新[illegible]只能通過占領城鎮地區才能獲得。

遊戲中各兵種有不同的[illegible]和[illegible]，其中[illegible]和[illegible]是作戰人員屬性中最爲重要的兩種，生命值爲零時則死亡，體力關係到行動速度和攻擊力，如太低則會造成戰鬥力和士氣値下降，這兩種屬性可直接在畫面上表現出來，玩家可根據情況決定繼續戰鬥或安排休息。當生命或士氣太低時，可回營休息補充。其他屬性如[illegible]、[illegible]對戰鬥影響也相當大，可進行具體的查詢，以便做對應安排，各項屬性値下降，且新兵良將較之烏何之眾，優勢自不待言，人數過多往往得不償失。人數過多遊戲圍繞的將主要是戰略的部署，精兵良將的培養，而不完全是兵力的多寡,動作的快速。

遊戲中[illegible]刀斧手、弓箭手、持戟士、鐵甲騎兵、輜重車、雲梯、投石車、衝車、輕舟、戰船、樓船、運輸船等各個兵種。兵種具有相互[illegible]，必須有特定性的用好各兵種，協同配合作戰，才能獲勝。兵種也具有[illegible]，可花費金錢在刀斧手、持戟士、弓箭手間自由轉換。



遊戲中可指揮校尉安排手下埋放[illegible]或利用草木建築進行[illegible]，或是在河中投放沙袋安排[illegible]；也可指揮將軍進行某一地區的[illegible]或[illegible]，安排手下兵種的[illegible]，派駐[illegible]偵查了解敵軍情況，可以針對不同地形指揮校尉、將軍改變隊伍的陣形(陣形可由玩家自行定義)，最有效的發揮隊伍的全部力量。可以説遊戲不再是基於單人簡單的戰爭機器,而是模擬大規模戰役,有高超智慧的戰爭系統。



兩軍交鋒時，火攻陣勢

三.[illegible]：

隨處可見的火攻戰及陷阱

遊戲場景採用與水平成[illegible]的視角，俯視戰場。爲了盡量眞實的表現古代戰爭，戰場地圖引入[illegible]和[illegible]因素；地形、高度影響是根據眞實情況來模擬的。在不同地形，不同高度，軍隊的移動速度不一樣，所採取的戰略戰術，也隨之千變萬化；河水、草木的深淺不一，可安排[illegible]，實現高超的指揮技巧。戰場地圖上有[illegible]的變化，將影響部隊[illegible]和[illegible]。我軍位置在戰場地圖一目了然，但敵軍的部署和運動狀態只有在我方的搜尋範圍內才能得知。





縱橫天下

四. AI系統:

AI系統將分成四個層次，每個層次代表軍隊一個級別，分別爲大將、將軍、校尉、士兵。除了玩家所處的位置外，其他都由輔助智慧完成。玩家在遊戲開始時級別爲校尉，只能指揮一隊人，考慮的是如何完成任務，儘可能的避免屬下的犧牲；累積戰功升爲大將後，指揮千軍萬馬，負責戰略部署、人員調配、進行大戰役的指揮，考慮的是如何把握局勢。用好手下人員，不計一個城池、一場戰鬥的得失而是綜觀全局爭取最後的勝利。

進攻陣式

電腦對手的AI很高，可適時分析包括雙方兵力、兵種等對比。戰場中各種戰略要地的駐防，根據實際情況作戰略部署，採取最優的戰術，戰術也變化多端，不再只是騷擾、進攻再進攻，而是高超的智慧指揮，並且電腦AI對戰術會進行適時的調整，還可以相對的根據玩家的行爲習慣作出相應的戰術判斷，使玩家在單人玩時得到類似連線對戰中千變萬化的戰鬥樂趣。

野戰圖



五.聯線對戰:

聯線對戰根據IPX協議的網路連接以及Modem連接和直接Cable連接，可同時支援四人對戰；不足四人時，可選擇與電腦聯盟或是對抗。



屯兵駐守的軍營



